신세대

나이츠 / FFⅦ / N64탑건 / 제로디바이드 2 속보 만재!

게임챔프

기사특약「더 슈퍼패미컴」
「새턴 매거진」

'마리오'는 가라!
토리야마 아키라의 PS용 격투 게임
「토발 NO.1」 인기 예고

● 매니어 집중공략
SS 드래곤포스
SS 미스트
PS 건담2.0
SFC 마장기신
ARC 버파키즈

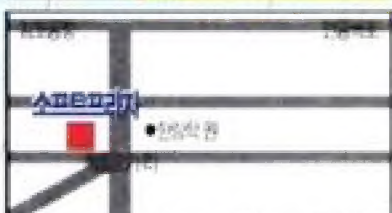
● IBM PC 게임 가이드북
「GAME POWER」

● 어린이날 특별부록
★버파키즈 브로마이드 전원증정
★차세대 CD자켓 증정

● 차세대기, 캐릭터 전화카드 음악 CD를 탈수 있는 사은잔치

1996 6

9 771227 717002 06
ISSN 1227-7177

5,500원

CD게임방 체인점!

••••••••• CD로 즐기는 환상게임과 도심형 테마파크 •••••••••

'96년도 최고의 유망사업!

ARMAGEDDON 21 CD게임방/버츄얼파크!

아마게돈 21세기의 특징

1. 지속적 영업관리, 월별필수신종 CD 선정보급
2. POS(매장관리시스템)지원 영업극대화
3. 3차원 입체영상, 입체 돌비 음향채택
4. 개별방으로 구성되어 박진감을 더한다.
5. VR(가상체험)게임기 입체적 도입
6. 생동감 있는 바디사운드
7. 최고의 통신관리시스템 채택
8. 영업신고제(비디오물 감상실업)으로 장소에 구애받지 않는다.

CD게임방: 아마게돈 21

테마파크: 아마게돈 21 버츄얼파크

아마게돈 21체인점만의 특전

1. 32비트 게임기 전기종의 모든 게임을 각방에서 자유자재로 이용할 수 있다.
2. ARMAGEDDON 게임CD 발매 예정
3. 업주님에게만 비밀로 하는 매상관리시스템
4. 체인점에 한하여 가상체험기(VR기) 염가보급

아마게돈21 버츄얼파크

1. 고객의 흥미를 유발하는 특유의 구성
2. 선진국형 도심형 테마파크
3. 보올링장 극장건물 등의 다기능화 수지개선 및 부동산가치 증대
4. CD게임방과 동시구성 상호보완효과

문의처

대표전화:(02)392-8780
서울시 마포구 아현동 437-3 고려아카데미텔 12층 28호

◆CD방 체인점: 가리봉점, 대전둔산점, 안산점, 구미점, 창원점
◆버츄얼파크: 대구영산보올링장내 가상체험관, 거제1호점(신설중)
◆지역별문의처: 대구(053)422-2945 하양전자, 경북(053)951-3917 세한컴퓨터, 서울(02)796-3096 대주유통, 대전·충남(042)486-1062 CD게임, 부산(051)757-5555 스콜피온 다트, 마산(0551)45-8584 핑크팬더, 용산(02)706-7720 게임마트, 대림상가(02)269-0504 신흥전자

아마게돈 21세기™
ARMAGEDDON 21

ARMAGEDDON21 PROVIDER OF TOTAL ENTERTAINMENT

DOOSAN 100
1896-1996

두산 100주년기념

두산 동아 멀티미디어

CD-ROM GAME

동아출판사

젠더워
Gender War

性의 전쟁

통제 불가능-
기상천외한
性의 대결이 펼쳐진다.
'롬머맨, 사이버 워'의 SCI 초대작

- 남성 대 여성, 여성 대 남성의 진행방식
- 인물선택에 따라 진행되는 2가지 방식의 게임

킹덤 오 매직
Kingdom O' Magic

마법의 왕국

수려한 자태의
금발 남녀들과
함께 - 떠나자
즐거운 과거로의 여행!

- 인물선택에 따라 진행되는 2가지 방식의 게임
- 1~4명 동시 플레이 가능(네트워크/모뎀지원)
- 광범위한 플레이 지역 구성

팝업 컴퓨터
Pop Up Computer

지루한 건
참을 수 없다!
알파벳따라
즐거움이 다양-

- 알파벳에 따라 펼쳐지는 다양한 게임, IQ테스트, 퀴즈, 음악 등
- 그림을 보면서, 소리를 들으면서 소설을 읽는 기능
- 화면출력후 그대로 접으면 완성되는 생생한 입체화면

스타 레인져
Star Ranger

우주의 평화가
위기에 처했다.
스타 레인져
출동하라!

PC ENTERTAINMENT MAGAZINE
이달의 게임 선정

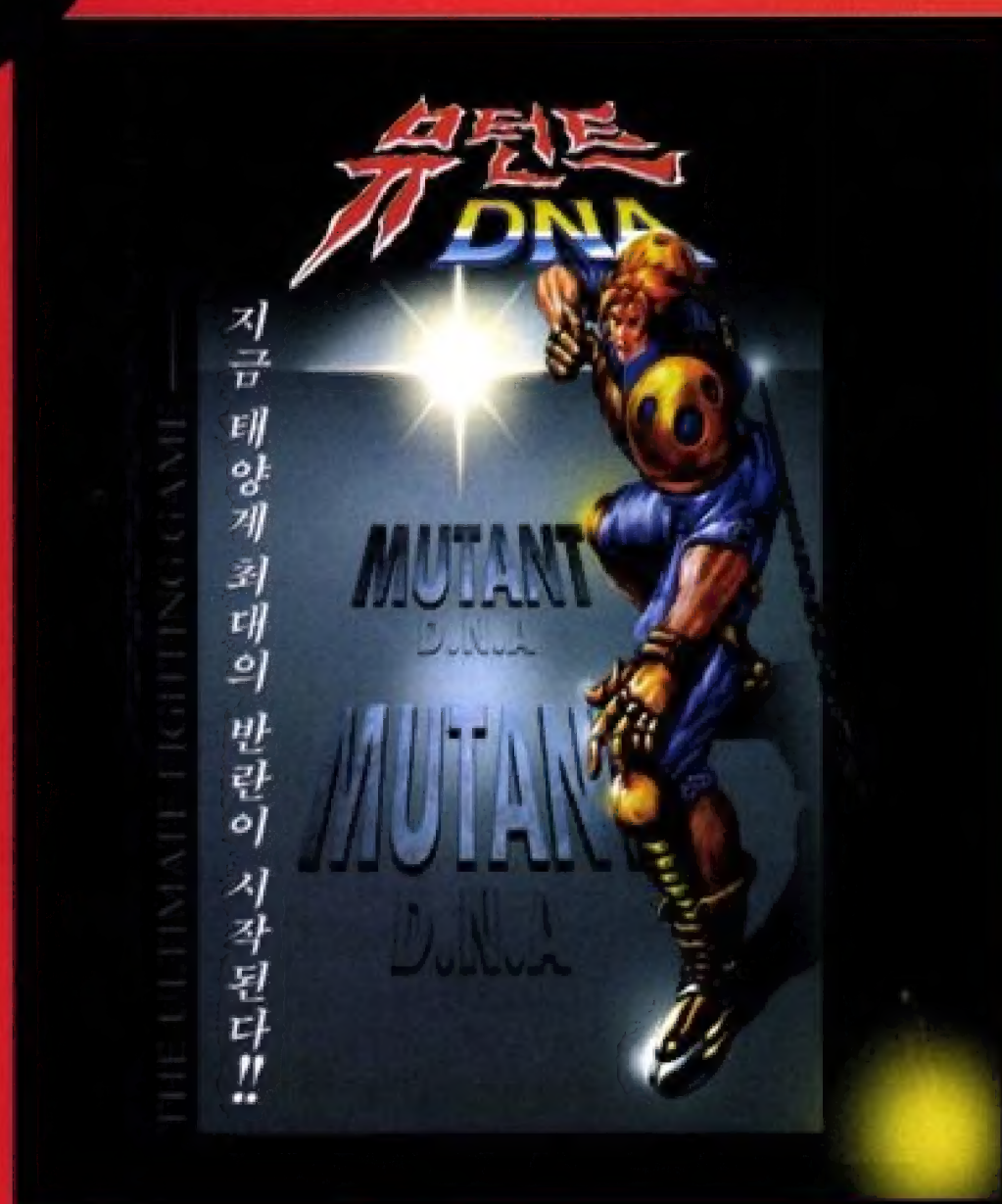
- 초보자들을 위한 연습 모드
- 최신 그래픽처리가 이룩한 완벽한 사실성과 흥미성
- 간단한 비행Control, 놀라운 전투, 사실에 가까운 폭발장면 및 Sound

뮤턴트 디엔에이
Mutant DNA

뮤턴트 DNA

지금 태양계 최대의 반란이 시작된다!!

THE ULTIMATE FIGHTING GAME

MUTANT D.N.A

23세기 우주는
내가 지킨다!

- 다양한 첨단기술을 갖고있는 8명의 캐릭터 등장
- 모듈사운드가 내는 박진감, 왓콤C의 빠른 화면진행
- 본격 PC용 Fighting Game

초특급 3차원 아케이드 게임

WHIZZ 위즈

1,2,3 차원 게임

2차원 평면 스크롤 위주의 게임은 이제 없어져야할 옛날 게임입니다.
위즈는 3차원의 세계를 맛보게 합니다. 3차원의 위즈는 여러분이
기다리던 신세대의 게임으로 리얼한 그래픽, 게임 동작, 퍼즐로 한번
시작하면 끝까지 가지 않고서는 못견디도록 만듭니다.
카드 트릭, 비밀의 방, 신비의 무기 등은 궁금증과 호기심을 더욱 불러
일으킬 것입니다. 이제 위즈와 함께 해답을 찾아 봅시다.

CD-ROM

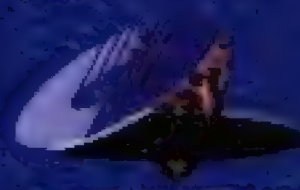
제조·공급원

DREAM SOFT

서울시 용산구 서빙고동 37번지 남경빌딩 303호
TEL : 797-3165/3166 FAX : 792-5754

판매원

(주)씨디피아
TEL : 705-1851~3

KOGADO
Software Products

시뮬레이션 게임의 명가
소프트뱅크
독점공급
완전 한글판

일본 3대 전략 시뮬레이션의 최고봉 !

코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX

전략 시뮬레이션 게임의 새로운 재미
코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX (Schwarzschild EX)
일본의 3대 시뮬레이션 게임의 하나로
코가도 스튜디오사가 제작하고
(주)소프트뱅크가 국내 독점 공급하는
새로운 방식의 전략 시뮬레이션 게임 !!

Schwarzschild EX

슈바르츠쉴트는 가상의 우주속에서 벌어지는 배신과 사랑, 그리고 그로인해 벌어지는 우주전쟁을 실감나게 그리고 있는 게임.
우주력 3995년 대은하는 칼레온 국왕의 통치하에 평온한 나날을 보낸다. 하지만 이 평화는 오래가지 못하여 반란군에 의해 깨지고,
대은하 제국은 위기에 빠지게 된다. 한편 이 소식은 다른 별에 유학중이던 국왕의 아들 클라이프의 귀에 들어가게 되고
급거 귀성한 클라이프는 위기에 빠진 대은하를 구하기 위해 반란군과 우주 전쟁을 벌이게 되는데...

エクタシス
アクティオ
フォルース

SOFT BANK 소프트뱅크
서울시 용산구 갈월동 92 용산빌딩 10층
TEL:(02)716-5511 FAX:(02)716-5553

AK...

NOT ONLY hard ware, BUT total amusement

에이케이통상이 일본게임업계 주변기기 톱 메이커 호리전기 제품을 저렴한 가격으로 안정적인 공급을 시작합니다.(도매업자 · 지방대리점 상담환영)

파이팅스틱 P/S

- 안정감(철판으로 만든 보디)
- 넓은공간(게임센타용과 같은 버튼 · 스틱)
- 매초 24발의 연사기능
- 일본 국내 판매 1위

파이팅스틱 S/S

- 안정감(철판으로 만든 보디)
- 넓은공간(게임센타용과 같은 버튼 · 스틱)
- 매초 24발의 연사기능
- 일본 국내 판매 1위

리얼아케이드 V/F

- 게임센터 감각을 철저 재현(새턴재용)
- 매니아들만의 기쁨
- 버철 파이터2에 최적

파이팅코멘드-10B

- 진품과 같은 사이즈에 다채로운 기능 탑재 (플레이스테이션 전용)
- 6버튼 배치 (6버튼 대전격투 게임에 최적)
- 초간 24발의 터보기능
- 2미터의 여유로운 케이블길이

호리패드 SFC

- 진품과 같은 사이즈에 뛰어난 조작성
- 2.2미터의 여유로운 케이블길이

AK 호리전기 한국총판

에이케이통상

135·240 서울시 강남구 개포동 186-16 현대B/D 105호 TEL:451-0464(代) FAX:3411-0472 직원모집

HORI

Amusement Korea International Amusement Korea International Amusement Korea International Amusement Korea International

NBA, Game & Video

플레이랜드

PlayLand

신종 사업으로 여러분을 초대합니다.

- 청소년층에 선풍적 인기를 끌고 있는 NBA 농구 카드(정품)
- 년간 1조 시장을 형성하는 차세대 [illegible]
- 청소년 건전 문화보급을 위한 회원제 [illegible] SHOP
- 단일 매장에 신종 복합 상품을 구성 [illegible]
  확실하게 성공을 보장합니다.

미래를 위해 투자할 수 있는 가장 확실한 사업파트너 플레이랜드!

- 어린이, 청소년, 신세대의 건전 문화 공간입니다.
- 신종 아이템을 개발, 체인점에 공급합니다.
- 소자본으로 경험이 없이도 손쉽게 운영이 가능합니다.
- 회원제 운영과 컴퓨터 관리를 통하여
  고객 관리가 용이합니다.

점포당 월예상 수익표

구분		금액	게임팩	NBA
월매출액	대여	3,360,000	3,360,000	–
	회원가입비	336,000	336,000	–
	판매	7,500,000	1,500,000	6,000,000
금액		11,196,000		
월지출액	물품구입비	4,900,000	2,500,000	2,400,000
	임대료	600,000		
	공과금	100,000		
지출총액		5,6000,000		
순이익		₩5,596,000		

◆예상 수익표(초기 3개월 평균 예상 수익)

차별화된 영업지원

①신종 [illegible] 지속기급
②초기 [illegible] 로열티 없음
③[illegible] 주2회 이상 홍보지원
④브랜드 관리에 의한 경쟁력 강화
⑤전문 영업관리팀에 의한 경영지원
⑥신종복합 ITEM으로 어떤 상권에도 경쟁력 있음
⑦연중 EVENT 사업에 의한 영업지원
⑧독립상권 최대한 보장

NBA Choice Card 전문 취급점

NBA

※NBA card 취급점 모집중(게임 shop 겸업점 포함)

주식회사 거산시스템
서울시 영등포구 여의도동 25-5 동화빌딩 3층
문의:7868-114 고객지원실:786-8259

지금은 SALE 中! 지금은 SALE 中! 지금은 SALE 中! 지금은 SALE 中! 지금은 SALE 中! 지금은 SALE 中!

요술궁전 우수체인점

개업상담 · 통신판매 · 보상교환 · 고가매입

정품을 싸게 !

구형게임기 보상 !

정직한 개업 !

보상교환 희소식 !

- ▶슈퍼컴보이를 새턴신품으로 교환 · 교환비 200,000원
- ▶슈퍼컴보이를 네오지오 중고로 교환 · 교환비 45,000원
- ▶슈퍼컴보이를 300중고로 교환 · 교환비 50,000원

통신판매 !

1. 온라인 입금후
2. 전화주시고 주소 알려주시면
3. 전국 어느곳이나 24시간내 도착

팩 파격 세일

- ▶차세대 중고 CD : 30,000~40,000원
- ▶슈퍼컴보이 팩 : 30,000~40,000원
- ▶네오지오 팩 : 15,000원 부터 있음
- ▶얼라이브 CD : 5,000~30,000원
- ▶훼미리 팩 : 무조건 15,000원

주변기기 세일

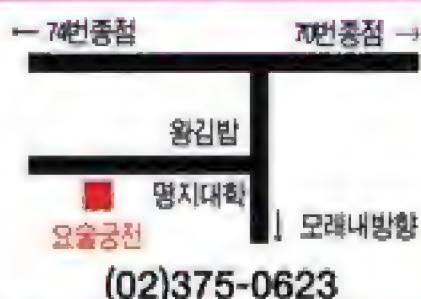
- 새턴, 플레이스테이션 조이스틱 30,000원
- 새턴 6보튼패드 18,000원
- 차세대 중고패드 15,000원
- 레이싱 콘트롤라 80,000원
- 메모리카드 22,000원
- 미니컴보이 확대경 7,000원

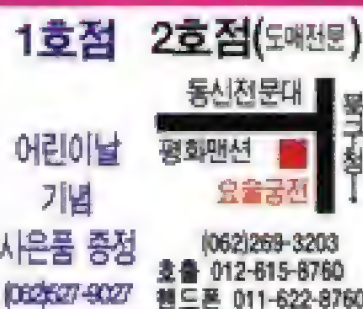
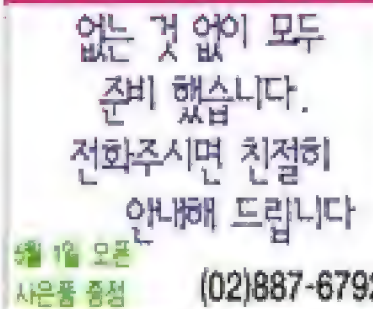
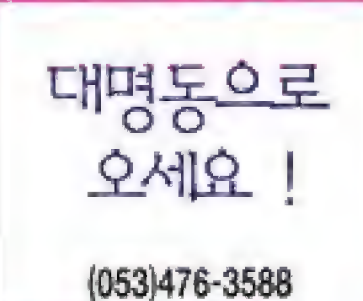
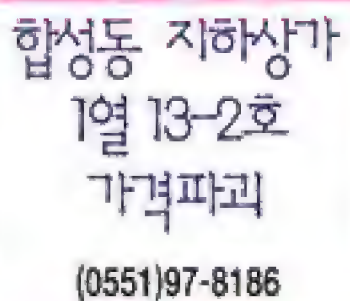
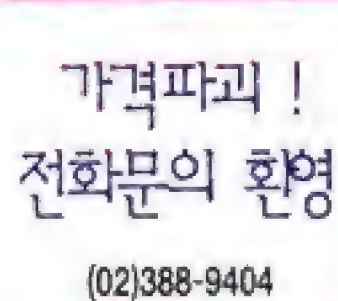
중고 찬스 쎄일 !

- ▶삼성새턴 24~26만
- ▶네오 CD 20~22만
- ▶얼라이브 110,000원
- ▶네오지오 110,000원
- ▶슈퍼컴보이 90,000원
- ▶슈퍼알라딘 1 40,000원
- ▶슈퍼알라딘 2 50,000원
- ▶미니컴보이 + 확대경(새것입니다) 58,000원!!!
- ▶듀오 R 50,000원
- ▶메가 CD 35,000원
- ▶훼미리 9,000원

서울본점(개업문의 통신판매)

← 74번종점 · 70번종점 → · 왕김밥 · 명지대학 · 모래내방향 · 요술궁전

(02)375-0623

담당자 호출 015-911-0623

인천상담실 (032) 518-1491 518-4089

호남지사

1호점 · 2호점(도매전문)

어린이날 기념 사은품 증정

동신천문대 · 평화맨션 · 요술궁전 · 광주천

(062)527-9027

(062)269-3203 호출 012-615-8760 핸드폰 011-622-8760

강원지사

제천 · 요술궁전 · 62번종점 · 개업전문

(0371)762-2808

인천구월점

APT · 관교국교 · 요술궁전 · 동암장 사거리

5월 1일 오픈 사은품 증정

(032)423-2768

서울신림점

없는 것 없이 모두 준비 했습니다. 전화주시면 친절히 안내해 드립니다

5월 1일 오픈 사은품 증정

(02)887-6792

대전지사

도 · 소매 · 충남고교 · 한신코아 · 게임코아

(042)486-9950

대구1호점

대영학원 · ←반고개 · 시내 → · 크리스탈 호텔 · 게임박사 · 내당국교

(053)655-2696

대구3호점(하비랜드)

대명동으로 오세요 !

(053)476-3588

마산점

합성동 지하상가 1열 13-2호 가격파괴

(0551)97-8186

서울4호점

가격파괴 ! 전화문의 환영

(02)388-9404

익산점

신규오픈

보배소주 · 동아리 · 공단 · 삼호APT · 동중학교 · 요술궁전 · 동남고등학교

(0653)843-4230

인천1호점

신규오픈

연수동 · 재래시장 · 요술궁전 (삼미쇼핑) · 법원

(032)435-5176, 428-1791

인천2호점

신규오픈

제일은행 · 계산동 · 요술궁전 · 부평역

(032)504-4431~2

부천1호점

중부경찰서 · 심곡국교 · 요술궁전 · 동인천

(032)655-1834

서울3호점

창동역 · 도봉경찰서 · 게임센스 · 19단지 · 동아유치원 1층

(02)992-3992

인천용현점

신규오픈

수원 APT · 용현국교 · 달려라코바 · 경인 고속도로

(032)882-1274

인천가좌점

신규오픈

← 천마산 · 유공 · 세우상가내 요술궁전 · 영남APT · 고속도로

(032)575-5912

게임챔프

5월 가정의 달 맞이 사은잔치 풍성

CONTENTS

JUN 1996.6 Vol.43

GAME INDEX

IBM PC 게임파워 INDEX

자매지

PC CHAMP

CD-ROM

Ubi Soft

난 지금 레이맨을 사고 싶다

-너 레이맨 해봤~어?-

"더이상 환상적인 그래픽은 없다"

■ 게임의 특징

◇ 흥미로운 6개의 나라와 각기 다른 60여 단계를 모험하며 겪는 3차원 액션아케이드
◇ 65,000칼라의 화려한 그래픽과 초당 60프레임의 놀랄만큼 부드러운 동작
◇ 익살스럽고 똑똑한 50여개의 캐릭터
◇ 1시간 가량의 Background 사운드 트랙 (오디오 CD)
◇ 예측할수 없는 통로와 함정, 끊임없는 이벤트
◇ 5중 스크롤 방식

RAYMAN

기다려라 미스터다크
레이맨이 나간다

"아케이드 게임중 최고로 평가하고 싶다"

"게이머들에게 상당한 인기를 끌것이다"

"화려하고 환상적인 그래픽이 돋보이는 액션"

* 사용환경
· SOUND BLASTER 또는 호환기종

SAMSUNG

pOst

삼성 게임기 총판점

만물이 소생하는 새봄을 맞이하여 업계 여러분의 일익번창, 번영하심을진심으로 기원합니다.

게임유통업계 초창기부터 줄곧 올바른 유통문화와 게임문화의 창달에 매진에 노력을 다해온 저희 주식회사 월드베스트가 여러분의 지속적인 관심과 성원에 힘입어 전문유통 법인설립과 글로벌 유통망 구축을 이루게 되었습니다. 이 모든것에 대해 여러분께 진심으로 감사드립니다.

이런 충만된 대외적인 여건과 업계의 변화에 대한 바램을 긍정적으로 수용하여 금번 폐사에서는 한국최대의 게임전문 양판점 POST 프렌차이즈 시행하게 되었습니다.
폐사는 현재까지의 유통구조의 문제점과 영세한 업계의 구조적인 문제를 솔선 개선하고 앞으로 다가올 유통시장 개방의 물결에 대비할 수 있는 경쟁력있는 전문 유통의 길을 열어가고자 합니다.
많은 시행착오와 오랜 고난이 오히려 지금의 저희를 있게 했다는 겸허한 자세로 다시한번 새로운 게임유통업계에 신선한 바람을 일으키고자 노력하겠습니다.
전문적인 교육을 마친 전문요원과 사업팀을 구성하였고 원대한 포부에 걸맞는 완벽한 지원시스템도 구축하였습니다.

지금까지 항상 관심있게 지켜봐주신 여러분의 성원과 협조에 다시한번 감사드리며 이땅에 새로운 게임문화를 유통업계의 새로운 지평을 열 게임 전문양판점 POST 프렌차이즈 사업에 여러분의 관심과 성원을 진심으로 부탁드립니다.

감사합니다.
(주)월드베스트 임직원 일동.

푸리기게임	분당삼원	대치점	울산점	안산점	순천점	화정점	제주점	평촌점	안산알라라코비
TEL:(0344)914-7975	TEL:(0342)712-2721	TEL 555-5415	TEL:46-3429	다농마트 (4층) (0345)403-8574	TEL:(0661)51-5584	TEL:(062)371-6946	TEL:(064)33-4436	TEL:(0343)83-6696	TEL:(0345)417-1616

산월점	부천점	목포점	울산점	우리컴퓨터	이리점	안양점	양산점	마산점	마산2점
TEL:699-0687	TEL:(032)612-9676	TEL:(0631)79-8907	TEL:67-8249	TEL:587-7856	TEL:(0653)857-8235	TEL:(0343)45-6634	TEL:387-0830	TEL:(0551)48-0016	TEL:(0551)97-9881

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

SAMSUNG
삼성전자

게임전문양판점
pOst

'96 고객 사랑하기' 원년 시행사업으로 지상최대 글로벌 네트워크 통신판매를 시행합니다!

프렌차이즈 사업 본격선언!!

(주)월드베스트는 한국 가정용 게임문화를 선도해온 국내최고의 게임유통 전문기업으로서 다년간의 경험과 경영 노하우를 바탕으로 이 땅에 새로운 게임문화를 창조할 게임전문양판점 POST프렌차이즈 사업을 본격 실시합니다.
저희 (주)월드베스트는 낙후된 국내 게임유통체제를 보다 획기적으로 개선하고 게임문화의 범국민적 활성화에 목표를 두고 완벽한 유통구조와 체계적인 사업계획을 바탕으로 게임전문 프렌차이즈 사업의 새로운 지평을 열고자 합니다.

21세기,
다가오는 최첨단 시대
각광받는 하이미디어 사업으로
성공의 열쇠를 쥐시길 기원합니다.

❖현실감 있는 2원화된 프렌차이즈 관리시스템 운영.
❖고질적 유통망의 병폐를 완전히 개선한
❖ONE-LINE SYSTEM으로 완벽한 유통구조 확립.
❖창사이래 올곧은 정품 유통으로 6월 7일 음비법 시행시
❖최고의 경쟁력 보장!

1996년 5월중 게임전문 양판점
POST 프렌차이즈 사업설명회 개최예정!

WORLD BEST POST 프렌차이즈 사업본부

COMPUTER VIDEO GAME SYSTEM

새로운 게임의 마술사!!

COMPUTER VIDEO GAME SYSTEM

42X

절찬판매중!!

자매품

42 게임내장형

모모통신 전용 HOT-LINE
715-3393
모모통신원이 여러분을 기다립니다.

예금주:(주)월드베스트
조흥은행:952-01-013866

포스트본점

↑원효로
전자랜드 국민은행 서부역→
포스트본점 (나진상가15동110호)
용산역↓

TEL:715-3393 FAX:704-1573

보광컴프라자 TEL:(032)679-4768
TEL 835-7468
TEL:(0342)716-5531
TEL:635-4705
부천점 TEL:(032)651-6964
포스트성내점 TEL:487-4920
올림픽선수촌 TEL:704-1573
TEL:510-7690
광주점 TEL:522-5611~2
가든백화점 TEL:230-2442
군포점 TEL:(0343)59-4242
TEL (062)373-3871
인천간석점 TEL:(032)425-8600
TEL (0343)66-8530
게임천재 TEL (053)322-7416
용산점 702-0212
안양점 (0343) 24-5444
구의점 TEL:453-3316
장안점 TEL:217-1211
평택점 TEL:(0333)667-9214

게임유통 新 시스템으로 게

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는 유저 여러분께
심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동

게임
*게임기
*팩
*차세대기종
도매전문

게임유통

게임유통:716-6301~2,706-3070 FAX:3272-5505

게임기 ☆ 팩도매

NEO·GEO 전문점
화이트 소프트랜드 702-7091 719-7156

게임마당
711-8865

아이큐게임:716-0577	스타게임:3272-4502
토탈게임:706-4133	소프트유통:711-7866
코바게임:718-1520~1	
게임비젼:719-5345	
게임센스:702-3247	

구좌번호(예금주:서원철)
- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908

둔촌APT	코바게임	게임마스터	채널	게임박사	연희점	용인점	영일점	청주점	안산게임마트
		용산 오픈점	용산 오픈점						
TEL 487-0115	TEL 716-1520	TEL 701-6506~7	TEL 704-7615	TEL 702-4768	TEL 337-2369	TEL (0335)37-0858	TEL 477-1165	TEL (0431)69-0615	TEL (0345)419-3210
상계점	청주게임유통	청주점	게임랜드(가락점)	해인게임	월계점	정릉점	안양점	울산점	구리점
TEL 939-3233	TEL 55-7624/57-3590	TEL (0431)65-3587	TEL 417-6411	TEL (0522)60-2429	TEL 941-5395	TEL 911-4057	TEL (0343)44-7036	TEL (0522)65-9703 69-9437	TEL (0346)553-1193
수원점	I·Q	잠인동	미라점	대구성당점	용산점	광명점	간석점	가평점	능곡점
TEL (0331)251-5311	TEL 716-0577~8	TEL 247-7747	TEL (0653)842-6558	TEL (053)628-9482	TEL 3272-4502~3	TEL 683-2059	TEL (032)432-7089	TEL 82-9386/9486	TEL (0344)971-2727
서대문점	삼성점	둔천점	오시오게임	간석점	제천점	수원점	분당점	당산점	종로점
TEL (0331)47-5831	TEL 547-9400	TEL 487-0115	TEL 913-0801	TEL 421-2332	TEL (0443)46-4945	TEL (0331)43-3679	TEL (0342)712-2972	TEL 632-4217	TEL 743-4586
평택점	분당점	군산점	천호점	속초점	용산점	충북진천점	청주점	망원동	구미점
TEL (0331)64-1472	TEL (0342)702-2892	TEL (0654)465-4084	TEL 477-1165	TEL (0392)635-0074/5	TEL 706-4133~4	(0434)33-1333, 0505	TEL (0431)55-2168	TEL 337-7346	(0546)51-0610 51-0619 51-0682
금촌점	안산2호점	불광점	가락점	상계점	네오지오총판	울산점	망우점	춘천학생백화점	상주점
TEL 942-4779	TEL (0345)418-6651	TEL 386-8657	TEL 411-6411	TEL	702-7091 719-7156	TEL (0522)44-0604	TEL 492-3804	TEL (0361)52-3536	TEL (0582)535-7106

확실하고 안정된 사업

풀코스게임방

FULL COURSE GAME

풀코스 게임방은 "차세대 CD 게임방" 멀티방 시설 설치 전문 업체입니다.

안락한 나만의 공간에서 게임을…
멀티방 CD 게임방 "인기몰이"

풀코스 게임

가장완벽한 오락기 케이스
제품과 가격으로 승부한다.

실용신안등록출원 의장등록출원
상표등록출원 서비스표등록출원

❖보조키
❖전면과 밑면 철제 케이스
❖분체도장

코스전자산업

제조원:코스전자산업
경기도 포천군 내조면 음현리 458
TEL:(0357)31-3126, 31-1297

판매원:풀코스게임
서울시 용산구 한강로3가
나진상가 12동 나열 121·122호
TEL:(02)706-8137, 706-8196

◈33"컴퓨터 모니터 판매
◈케이스 제작
◈33" 브라운관
◈각종기판

토요일·일요일
영업·상담합니다.

나진상가 12동 나열 121·122호

나진상가12동
국민은행
나진상가15동
농협
13동
관광버스터미널

주소/서울 특별시 용산구 한강로3가
나진상가 12동 나열 121-122호
(대)706-8137
TEL:706-8196 FAX:3272-5505
공장/서울 특별시 용산구 한강로3가 40-213번지
TEL:796-4938
인테리어부/TEL:3272-4502
P.C통신 하이텔 ID:FULLCS 천리안 ID:FULLCS

지역총판 모집중

●유망 지역내 20평 이상 매장 OPEN 가능한 분
●의욕적으로 지역 영업을 할 수 있는 분

32BIT 16BIT 고급기종 수리 실(A/S) 운영실시
(통신수리 가능)

열린 본부로 오십시오!

업자상담
정성껏 모시겠습니다!

- 겸업상담(타업종)
- 정품화 상담(공윤심의 필제품)
- 재고처분 상담(수입재고, 매입물량재고)
- 체인점 상담(본부와 함께)
- 전업상담(타업종에서 동업종으로 물량유통을 원활하게)

위탁판매 상담실시·수입상품 다량확보

게임본부 확장 이전

15동
조흥은행
나진상가 15동 104호
12동
13동
선인상가
22동
관광버스터미널

본부에서 수입공급하는 중요품목 주변기기들

플레이스테이션	새턴
RGB케이블	레이싱콘트롤러
대전2인용 케이블	화이터스틱
화이터스틱	AV케이블
(S/S P/S 3DO 겸용)	S단자
레이싱콘트롤러	컨버터
레지콘콘트롤러	버철스틱
RF단자	RF단자

M/D용(SFC용 팩 심의 필제품)
미니컴보이용 부스터
미니컴보이용 확대경
SFC 멀티탭

열린 본부로 오세요!

- 전국 도·소매 취급점을 모집중 입니다.
- 소매장 운영에 10여년의 노하우를 전수 시켜 드립니다.
- 도·소매 상담후 타사와 비교 선택해 주십시오.

게임본부
서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호
TEL:701-1667~8 FAX:718-6662

통신판매
국민은행:015-01-0496-246
농협:011-01-317824
예금주:송용섭

16BIT 게임기 / 팩
32BIT-CD

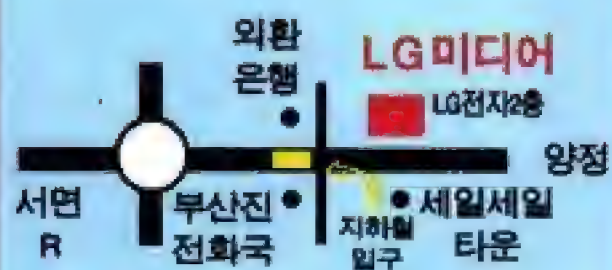
항상 새롭게 태어납니다

GoldStar 3DO 얼라이브

LG 게임백화점

피할수 없는 게임의 시작
지금, 그 환상의 게임세계가 여기서 시작된다

부산본점

외환은행
LG미디어
LG전지2층
양정
서면 R
부산진 전화국
지하철 입구
세일세일 타운

LG미디어
부산광역시 부산진구 부전1동 266-2
TEL:(051)809-6308, 802-8321

- 게임기 전기종 구비
- 차세대 게임기 전문
- 게임기 무상수리 서비스
- IBM PC, CD, 팩 게임교환 판매
- LG PC, 프린터, 팩스 공장도가 판매
- 도매전문, 정품취급

축 개업 축

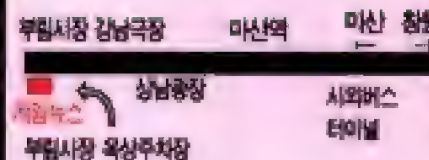
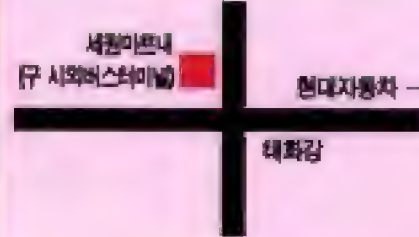
경남 마산점

부림시장 강남극장
마산역
마산 ←
창원 →
상남광장
시외버스 터미널
부림시장 옥상주차장

0551-48-7248

경남 울산점

세원마트내
(구 시외버스터미널)
현대자동차 →
태화강

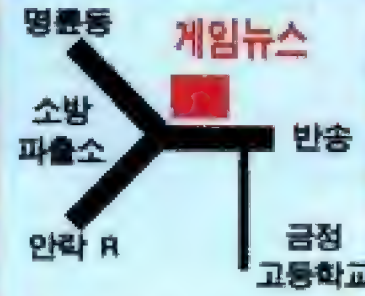
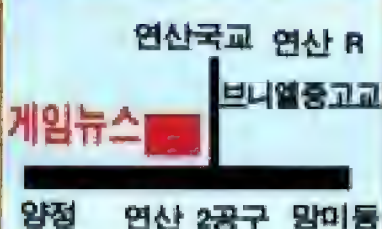
사직점

게임뉴스
농협
고속터미널
사직 운동장
롯데리아

게임뉴스
TEL:(051)504-1630, 501-4824

명장점

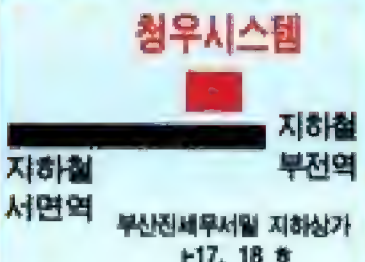
명륜동
게임뉴스
소방 파출소
반송
안락 R
금정 고등학교

게임뉴스
TEL:(051)529-1785

연산점

연산국교
연산 R
브니엘중고교
게임뉴스
양정
연산 2공구
망미동

게임뉴스
TEL:(051)867-3223

부전점

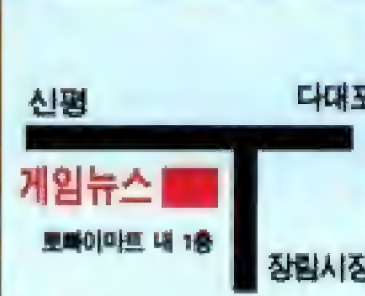
청우시스템
지하철 부전역
지하철 서면역
부산진세무서밑 지하상가 1-17, 18 호

청우시스템
TEL:(051)804-7998

장림점

신평
다대포
게임뉴스
로빠이마트 내 1층
장림시장

게임뉴스
TEL:(051)264-6447

당감점

당감화승APT
게임뉴스
축 OPEN
개금 삼익APT
서면

게임뉴스
TEL:(051)898-5079

아미무역

슈퍼조이패드

·사양:슈퍼컴보이
·십자 버튼의 단점을 보완
·터보 화이터 스위치
·슬로우 모션 스위치

SS화이터

·사양:세가 새턴
·8개의 버튼(A, B, C, X, Y, Z, L, R)
·8방향 콘트롤러 방향키
·슬로우 모션 버튼
·2미터 케이블

PC슈퍼 6조이패드

·사양:PC XT, AT, 386, 486, P5
·터보 화이터 스위치
·2B-2버튼 게임용
·4-6B-2-6 버튼 게임용

PSX화이터

·사양:소니 플레이 스테이션
·8개의 화이어 버튼
·개별적인 오토/터보 화이터
·8방향 콘트롤러 방향키

PS화이어 스틱

·사양:소니 플레이스테이션
·고성능 마이크로 스위치가 탑재
·아케이드 기판 버튼과 동일
·8개의 독자적인 버튼은 초당 24발을 발사

아날로그 스티어링 휠

·사양:소니 플레이스테이션
·리지 레이서, 에어 컴뱃, 사이버 슬레드를 완벽하게 지원하는 아날로그 스티어링 휠 등장!!
·8디지탈 액션 버튼과 8방향 패드가 아케이드 게임의 흥분과 전율로 플레이어를 찾아간다.
·기어 전환장치와 페달이 완벽한 리얼리티를 구현한다.

아미무역

서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호
TEL:(02)716-7021 FAX:704-0327

빅뉴스

국내최초 2인용 무선조정방식 게임기!

ULTRA 42X
42게임내장
무선조정방식
(REMOKON)

·무선 리모콘 방식
·전자파 장해 검정
·42게임 내장

·2인용 무선 조정방식
·전자파 장해 검정
·150게임 내장

놀이틀 II
150게임내장
무선조정방식
(DUAL REMOKON)

구입문의 및 소비자상담실

게임본부(02)701-1667
한국유통(042)636-8664
태원상사(051)805-8968

제조원 유니테크 서울시 강서구 화곡7동 1072-19호(2층) TEL:605-1230

아케이드용

달리고 뛰는 것만이 내 전부가 아니라구!

소닉 더 화이터즈

세가의 대표적인 마스코트 소닉이 3차원 컴퓨터 그래픽과 폴리곤으로 무장하여 격투 액션 게임에 등장한다.

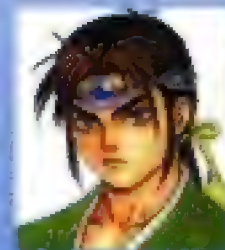
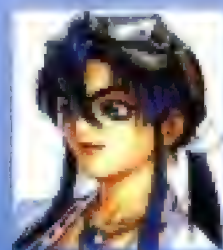
SONIC THE FIGHTERS

세가 아케이드 군단에 새로운 스타탄생!

아케이드용

TENGAI™

횡 스크롤 슈팅 게임의 원조라 할 수 있는 텐가이가 드디어 등장했다.
푸른 들에 이끌려 전장을 떠도는 5인의 화이터들!!
어둠의 야망을 분쇄하라!! 전략성을 풍부히 하는 분기
선택식 스테이지로 멀티 스토리, 멀티 엔딩 파워 업된 아이템으로 옵션을 장비

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

횡 스크롤 슈팅의 고정관념을 무너뜨린다!

겁없이 날뛰는
무녀

코요미

반역의 무사

하가네

다시 돌아온
괴력의 스님

텐가이

푸른돌에 이끌린
5인의 용사들
어둠에 가리워진 야망을
깨뜨리자!

금발의 소녀 닌자

유니스

복수의 검술사

쇼우마루

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

횡 스크롤 슈팅의 고정관념을 무너뜨린다!

475300 INSERT COIN!

겁없이 날뛰는
무녀
코요미

반역의 무사
하가네

다시 돌아온
괴력의 스님
텐가이

푸른들에 이끌린
5인의 용사들
어둠에 가리워진 야망을
깨뜨리자!

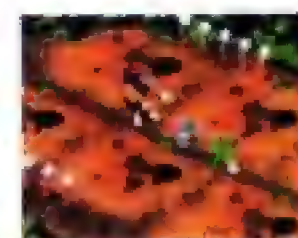
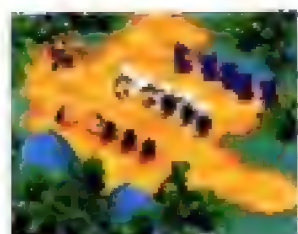
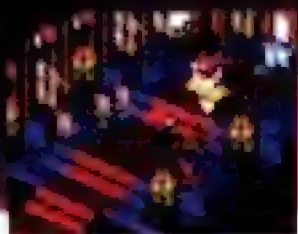
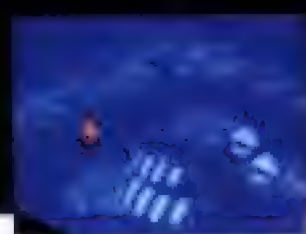
금발의 소녀 닌자
유니스

복수의 검술사
쇼우마루

AMUSEMENT WORKS
PSIKYO

Nintendo

슈퍼컴보이용

5월 중순 발매예정!!

콧수염의 마리오를
RPG로 만난다!

환타지 세계에서
플레이어를 기다리고 있는
비밀을 밝히라!

▶ 쿼터뷰 배틀화면이 보여주는 아기자기한 모습들.
▶ 이제 마리오는 혼자가 아니다.
▶ 모험을 함께하는 개성넘치는 동료들
▶ 하늘에서 떨어진 검! 그 목적은 무엇인가?

챔프뉴스

국내

플레이 스테이션 한국진출과 M사의 의문

소니사의 32비트 플레이 스테이션이 국내에 정식 판매된다는 소문이 무성하다.

그간 일본 SCE는 그동안 한국을 비롯한 아시아 시장은 전혀 생각이 없다고 발표했다. 그런 상황을 완전히 뒤엎은 것은 지난 3월 본지 취재팀이 일본 잡지사 편집장회의에 참석한 결과 소니가 늦어도 가을쯤에 한국에 직접 진출, 이어 아시아에 전격적으로 참가한다는 사실을 알아냈다.(게임챔프 5월호 메이커네트워크 참조)

그러던 지난 4월 18일자 전자신문에 소니뮤직코리아를 통해 한국에 진출한다고 발표하고 그 회사로는 M사가 유력하다는 기사가 게재되었다. 이로 인해 용산 게임유통업자들 사이에서는 M사는 미원정보기술을 말하며 빠르면 가을에는 판매할 수 있다는 예측을 하고 있었다.

하지만 그동안 라이센스를 얻기 위해 분주하게 계획서를 제출했던 타업체들은 이 사실들을 전면부정하고 나섰다. 미원정보기술 또한 "어느정도 타당성이 있는 기사이긴 하나 너무 넘겨짚은 감도 있다. 아직은 말할 단계는 아니다"라고 일축했다.

과연 국내에 플레이 스테이션은 정식 발매되는가. 정식발매된다면 년초 SCE가 계획하던 500만대 달성은 플레이 스테이션 유저층이 보기보다 저변화되어 있는 국내 시장을 감안한다면 어렵지 않을 것으로 보인다.

M社

용인 에버랜드 내 대규모 아케이드 매장 오픈

지난 4월 17일 용인 에버랜드(구 용인자연농원)는 20주년 기념 행사와 더불어 에버랜드 내에 대규모 아케이드 매장을 오픈했다. 이 매장은 미래형 테마파트 산업의 일환으로 약 270여평에 1, 2층 규모로 세가에서 개발된 최신 체감형 머신을 비롯한 대형 통체를 다량으로 들여놓는 등 단순히 게임을 즐기는 장소가 아니라 가족단위의 놀이휴식 공간으로서도 역할을 하게 될 것이다.

데니암, 아케이드 게임기기 전시장 통합한 체인점 운영 개시

국내 아케이드 게임 개발 및 유통 업체인 데니암이 기존의 오락실과 게임기기를 전시 판매하는 체인점 사업을 개시한다. 4월 중 노량진 점을 시작으로 전국적으로 확대해 나갈 계획인데 매장의 물건 납품부터 철저한 기계의 사후관리 및 A/S에 이르는 모든 매장관리를 토탈 시스템으로 운영하며 각 기계마다 수익 계산을 본사에서 처리해 매장을 히트 제품 위주로 운영하게 된다.

또한 게임기기를 전시, 판매하는 등 기존의 체인점과는 다른 성격으로 운영되어 새로운 아케이드 문화를 선도할 것으로 보인다.

☒문의처 : 데니암(02-253-0333)

KESA 이상희 회장 국회 진출

한국첨단게임산업협회의 협회장인 이상희 위원장이 이번 15대 국회의원 선거에서 부산 남구에서 출마해 당선됐다. 이상희 회장은 지난 11대와 12대에 2번에 걸쳐 전국구 국회의원을 지냈고 과학기술처 장관, 국가과학기술자문위 위원장을 역임했다. 이번에 이상희 회장의 국회로 진출함에 따라 게임 업계의 위상이 한층 높아졌으며 앞으로 게임 산업을 국가 기간 산업으로 발전시키기 위해 큰 디딤돌이 될 것으로 보인다.

☒문의처 : 한국첨단게임산업협회 (02-732-0458)

제일제당, 게임 S/W 사업 진출

최근 합성 조미료 사업으로 사업 기반을 다진 업체들의 게임 소프트 사업 진출이 눈에 띄게 두드러지고 있다. 미원이 지난해 게임 소프트웨어 사업에 진출한 이래 최근 제일제당이 게임 소프트웨어 사업 및 영상 사업에 뛰어들 채비를 하고 있다. 제일제당은 최근 일본의 세가 엔터프라이즈와 미국 스티븐 스필버그 사단의 드림웍스

N·E·W·S·N·O·T·E

「FFⅦ」에 「DQⅦ」 맞불 작전

에닉스는 SFC용 마지막 4개 작품을 「다크 하프」, 「마가타마 전설」, 「스타 오션」, 「드래곤 퀘스트Ⅶ」이라고 발표했다. 그리고 PS의 「FFⅦ」에 필적할 수 있는 「드래곤 퀘스트Ⅶ」을 이변이 없는 한 닌텐도64로 발매할 것이다. 닌텐도는 어쨌든 「DQⅦ」으로 한숨을 돌리긴 하겠군.

PS 빈 껍데기 전략

빈 껍데기 하드웨어는 한국에 떠넘기고 알맹이 타이틀은 직배해 버리면 우린 뭐야 이게! 미국 타이틀이 안먹힐 건 뻔하니까, 겨우 생각한 게 일본 타이틀 한글화라니. 그래도 PS 유저는 신바람이 날까, 싸지니까!?

닌텐도64 편의점 진출의 저의

닌텐도64를 편의점인 일본 로손에서 판매한다고 한다. 그들은 집 주위에 게임 매장이 없는 사람들을 위한다고 그럴듯한 취지를 말하고 있지만 사실은 그들의 강력한 '초심회' 붕괴의 영향이 아닐까? 닌텐도는 어쨌든 주변 관리를 철저히 해야 할 것.

키에코는 쇼핑센터

이번 키에코에서는 차세대 게임 특히 버철 리얼리티가 등장하기도 했지만 한편으로는 자사의 제품을 30에서 40% 정도의 수준으로 싸게 팔고 있었다.

이런 제품 판매를 하려면 차라리 백화점에서 세일 판매를 하는게 어떨런지...

폴리곤 구사나기를 바란다

격투 액션의 대명사 SNK는 유명 캐릭터들의 격투 액션을 제작하면 무조건 성공할 줄 아는가 봐요.

최근에 나온 용호의 권3. 일본과 한국 양국에서 유달리 죽을 쓰고 있다는

3DO 데프콘5 한글화 진행

플레이 스테이션, 새턴, 3DO 등 차세대 3개 기종 동시 발매로 일본 내에서도 주목을 끌고 있는 멀티 소프트의 『데프콘5』를 LG전자에서 3DO용으로 국내 발매할 예정이다. 특히 LG전자에서는 국내 성우를 통한 육성 더빙과 자막 한글화를 진행 중인 것으로 알려졌으며 현재 작업은 거의 마무리 단계인 디버깅 중인 것으로 밝혀졌다. 3DO용 『데프콘5』는 5월말 발매를 목표로 하고 있으며 가격은 아직 미정이다.

삼보컴퓨터, 이전과 함께 제 2창업 선언

삼보컴퓨터는 지난 4월 22일 제 2창업을 선언하고 올해 1조원 매출을 목표로 여의도 신 사옥을 완공, 입주했다.

미래형 인텔리전트 빌딩으로 삼보가 지난 기술을 집약시킨 이 신 사옥은 1980년 최초의 8비트 개인용 컴퓨터를 조립 생산함으로 시작한 삼보의 발전과 국내 컴퓨터 산업 발전사의 한 단면을 보여준다.

신 사옥의 특징은 첨단 기술을 사용, 빌딩자동화(BA)시스템으로 빌딩을 원격 제어한다는 점과 초고속정보통신망인 ISDN, ATM 방식을 구축, 텔레커뮤니케이션(TC)부문과 사무자동화(OA)부문을 효과적으로 통합 관리한다는 점이다.

SKG 사가 공동으로 설립한 '세가 게임 웍스'와의 라이센스 계약을 위해 업무를 추진 중에 있다.

한편 제일제당은 영화의 제작과 배급, 상영 등 전반적인 체계를 구축키로 하고 98년까지 서울 구의동 전기전자유통단지 「테크노 마트21」 10층에 총 3천석 규모의 소극장 10개를 개관할 예정이다.

96 서울 여의도 산업전서 소프트웨어 및 게임기기관 운영

5월 23일부터 6월 1일까지 서울 여의도 광장에서 한국 불교 종단 협의회가 주최하는 「96 서울 여의도 산업전」이 개최된다.

이 전시회에는 신한국의 교육 문화 및 교육 정보의 정착화와 건전한 놀이 문화 정착과 정보화 시대의 전략적 산업의 육성을 목적으로 각종 게임기 및 소프트웨어, 만화, 컴퓨터 애니메이션 등의 게임기기 만화 캐릭터관이 운영된다. 또한 산업 전시관 운영과 더불어 컴퓨터 게임 경진대회를 열어 우승자끼리 겨루는 컴퓨터 천하장사를 마련 우승자에게는 최고급 컴퓨터를 시상하는 등 다양한 이벤트가 준비되어 있다.

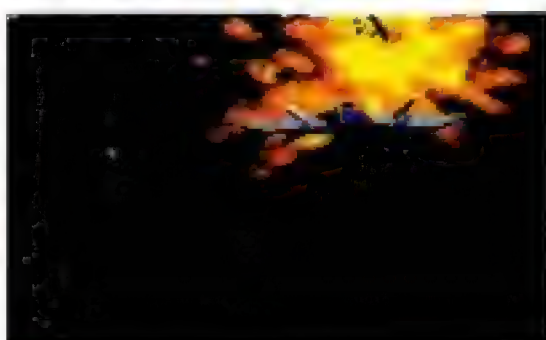
문의처 : 한솔전람(02-511-5491)

'96서울여의도산업전

드림 아츠, 게임 고객 평가단 운영

PC 게임 유통 전문업체인 드림 아츠는 사무실 이전과 함께 게임 고객 평가단 및 동아출판사의 고객 지원 서비스를 대행하는 등 업무에 활기를 띄고 있다.

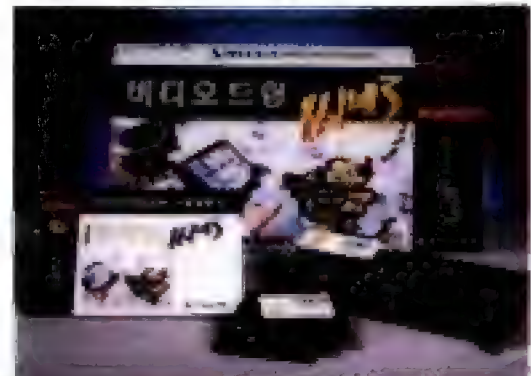
그동안 동아출판사의 게임을 주로 유통해 왔던 드림 아츠는 동아출판사의 소프트웨어 지원 업무의 일환으로 게임업계 최초로 고객 평가단을 운영하는데 그 첫번째 평가로 5월 1일 출시되는 『스타 레인저』를 50명의 평가단을 PC 통신을 통해 모집해 게임을 하나씩 증정하고 게임 플레이 후에 설문지 작성 및 소감을 수렴했다. 드림 아츠는 앞으로도 동아에서 발매되는 게임의 평가를 매번 새로운 평가단을 모집해 의견 수렴을 할 예정이다. 이전한 사무실은 용산 전자랜드 본관 517호이다.

문의처 : 드림 아츠(02-706-8231)

팬택, 영상보드 신제품 발표회

멀티미디어, 정보통신기기 전문 업체인 팬택이 지난 4월 16일 한국통신 S/W 플라자 세미나실에서 신제품 발표회를 가졌다.

이날 팬택은 제품 시연을 통해 영상 통합보드 CineIII와 VGA카드를 한장에 집적시킨 비디오 드림 TOP-4를 소개했다.

CineIII는 기존의 영상보드들이 VGA카드와 연결하여 사용하므로 인해 발생했던 VGA와의 호환성 문제를 해결하여 64비트 이상의 고속 및 VRAM 그래픽 카드 환경에서도 동작, 어려운 점퍼 조정이나 시스템과의 세팅 문제를 해결한 것이 가장 특이할 만한 사항이라고 할 수 있다. 또한 CineIII는 영상 멀티미어 보드 최초로 모든 기능을 하나의 프로그램에서 구현하는 온라인 및 방울 도움말 제공으로 사용자의 편이가 완벽하게 지원된 제품으로 이날 발표회에 참가한 멀티미어어 관계자들에게 좋은 반응을 얻었다.

문의처 : 팬택(02-3660-5893)

데. 시리즈물은 갈수록 사양길이고... SNK도 이젠 3D격투 쪽으로 신경을 쓰지 않는다면

차세대기 저가형 행진 3일 천하로 끝나는가?

지난 3월 22일부터 시작된 세가와 소니의 저가형 행진이 현재 폭발적인 인기를 얻고 있다. 그러나 그것은 어디까지나 일본내 사정이며 국내에서는 저가형 머신들이 고가형 머신으로 둔갑하여 거래되고 있는 상태. 저가형의 등장으로 기뻐했던 게이머들의 환호성은 한달도 되지 않아 사라져 버렸다. 국내에도 하루 빨리 안정된 가격의 저가형이 판매되어야 할텐데..

일본 제품이 판치는 미래형 테마파크

과거 오락실의 음침한 분위기를 탈피하려는 시도로서 여기저기서 미래형 테마파크 사업에 열을 올리고 있는 현재. 그러나 웬일인지 슬픈 기분이 드는 건 웬일일까? 한국인을 위한 한국인의 테마파크 사업이 일본산 소프트와 일본산 제품으로 도색되는 이유는 과연 뭘까? 아무리 국산 게임이 시시하고 취향이 일본 제품을 추구한다고 해도 너도나도 일본 제품으로 한 몫을 잡으려는 장사속이 언제라서야

국내 게임 개발사들은 과연 어디로 가야 하는가

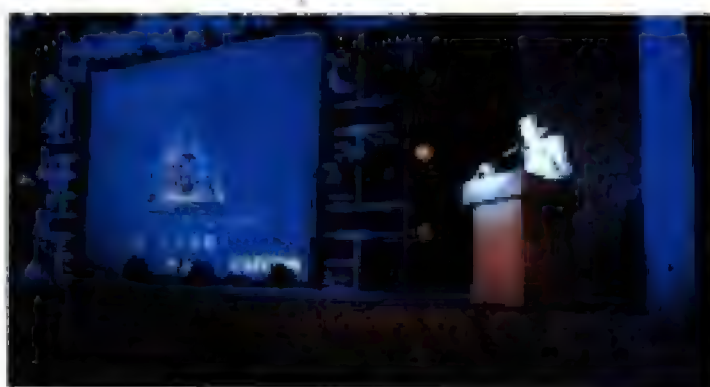
고부가치 산업으로 인식되기 시작하면서 국가적 관심을 받아 온 멀티미디어 산업으로서 게임에 대한 인식이 전환되는 현시기에 과연 그들에게 실질적으로 도움이 되는 것은 무엇일까?

안정적인 경제적 지원이 더욱 많이 요구되는 산업인 만큼 국가의 확실한 지원이 필요한 것은 누구나 아는 사실인데, 그 지원금을 따기란 하늘에 별따기. 지원(支援)이 지원(至遠)이 되지 않기를

챔프뉴스

국외

캡콤, 스화 Ⅲ 로 버파와 철권의 아성 무너뜨린다

캡콤은 지난 3월 27일 SFC로 이식 결정된 『슈퍼 스트리트 화이터 제로』와 새턴으로 이식 예정인 『사이버 보츠』 등 다양한 소프트의 개발 상황의 설명과 발표가 이루어졌다. 특히 주목을 끌었던 것은 플레이 스테이션용의 어드벤처 호러물 『바이오 하자드』의 2편이 제작된다는 것과 아케이드용 오리지널 3D폴리곤 격투 게임 『스타 글라디에이터』의 플레이 스테이션 이식 등의 정보였다. 또 소프트 메이커의 발표회에 하드 메이커인 세가의 이리마지리 부사장과 소니의 도쿠나카 사장도 참석해 각각 캡콤의 소프트와 함께 자사의 하드웨어 보급에 힘쓰겠다고 발표했다. 이날의 메인 이벤트는 아케이드용 『스트리트 화이터Ⅲ』를 제작한다는 발표였다. 발매 시기와 게임의 내용에 대해서는 아직 미정이지만 『스화Ⅲ』는 96년 격투 게임계를 뒤흔들만한 대작임에는 틀림없다.

M2 파나소닉 원더테인먼트 설립

마쓰시타 전기는 지난 4월 1일 "M2" 관련 업무를 담당할 「파나소닉 원더테인먼트」를 설립했다. M2는 3DO가 개발하고 마쓰시타가 그 권리를 취득한 64비트 CG 시스템으로 3DO 머신에 장착하는 액셀레이터 타입이나 일체형 머신으로서 올해 중에 발매할 예정이었다. 이 사업을 위해서 마쓰시타 전기가 본격적인 체제를 확립해 나가기 시작했다.

주업무는 M2의 라이센스 업무와 M2 대응 소프트 개발, 또는 소프트 메이커로의 M2의 기술 서포트 등이다.

모뎀 기능 부착된 새턴 탄생

세가가 통신 모뎀 기능을 내장한 새턴을 개발하고 있다는 최근 밝혀졌다. 이것은 세가 오브 아메리카(SOA)가 개발하고 있는 것으로 상품명은 '인터넷 새턴'. 그 이름에서 알 수 있듯이 게임기뿐 아니라 인터넷에도 접속할 수 있는 머신이다. SOA에서 개발한 것이지만 일본에서도 발매될 지는 아직 미정이다. 「현재 인터넷 새턴은 개발 중입니다. 하지만 이것은 PC의 보급률이 높은 미국 시장을 겨냥한 상품으로 일본에서의 발매는 생각하고 있지 않습니다. 그 대신에 일본에서는 15,000엔 이하 정도로 별매의 새턴용 모뎀을 발매할 것이기 때문에 마찬가지로 인터넷에 접속할 수도 있을 것입니다」라고 세가 홍보부의 한 관계자는 밝히고 있다.

10명이 즐기는 새턴 봄버맨

지난 3월 27일 세가의 새턴 신작 소프트 발표회에서 워프의 『에너미 제로』, 허드슨의 『새턴 봄버맨』, 세가의 『나이츠』 등이 소개되어 새턴 팬들의 이목을 집중시켰다. 그 중에서 『나이츠』는 『소닉 더 헤지혹』시리즈를 개발한 팀이 처음으로 도전하는 새턴용 소프트. "꿈"을 테마로 한 액션 게임으로 『소닉』시리즈와 마찬가지로 상쾌감 넘치는 소프트가 될 듯하다. 또 『새턴 봄버맨』은 친숙한 봄버맨 시리즈 최초의 32비트기 버전인데 멀티 탭을 이용하여 10인 대전 플레이도 가능하다

워프의 신작 어드벤처 새턴용으로 탈바꿈

워프는 지난 3월 27일 신작발표회를 개최하고 자사제품 『에너미 제로』에 대한 폭탄선언을 했다. 즉 최초 플레이 스테이션으로 발매예정이였던 것을 무작정 연기하고 새턴용으로 가을에 발매한다는 내용이였다. "플레이 스테이션용 소프트를 발매할 경우, SCE로 출하되기도 하고 기획서를 체크당하기도 하는 등 우리들의 생각대로 되지 않는 부분이 많이 있습니다. 소프트는 우리들 제작자들에게 있어서 자식과 같습니다. 그 자식을 맡기는 데 불신하고 있는 곳에는 어렵다고 판단한 것입니다"라고 워프의 이이노 사장은 말했다.

스필버그와 세가, AM회사 설립

영화 감독 스티븐 스필버그가 설립한 드림 웍스와 세가가 미국에서 어뮤즈먼트 시설을 주 업무로 하는 새로운 회사를 설립한다고 발표했다. 회사의 명칭은 '세가 게임 웍스'로 5년에 걸쳐 미국에 100개소의 어뮤즈먼트 시설을 세울 계획으로 올해 11월에 시애틀에 게임 시설과 레스토랑, 스포츠 용품 메이커의 특판점 등을 운영할 "쇼 케이스"를 오픈하고 12월에는 라스베가스에 영화를 테마로 한 레스토랑 등을 갖춘 시설을 개설할 예정이다.

인간을 초월한 움직임의 오버 블러드

지난 3월 25일 리버힐 소프트에서 상상을 초월한 3D 소프트의 제작 발표회가 있었다. 이 게임은 플레이 스테이션으로 개발되는 『오버 블러드』로 근미래의 어느 연구실에서 돌연 콜드 스리프에서 눈을 뜬 주인공 일행이 그 시설의 수수께끼를 풀어가는 풀 폴리곤의 어드벤처 게임이다. 발표회에서는 이 게임의 최신 영상이 흐르고 실제 인간 이상의 리얼한 움직임의 주인공이 관람객들을 놀라게 했다.

"모든 것을 폴리곤으로 묘사하고 플레이 스테이션의 성능의 한계에 도전한다는 기분으로 개발에 전념하고 있다"고 리버힐 소프트의 한 관계자는 밝히고 있다.

최첨단 5가지 놀이 가능한 멀티 박스 탄생

대형 3D 골프 시뮬레이션 머신을 개발하고 있는 콜테스가 1대로 5가지의 전혀 다른 놀이를 할 수 있는 골프 시뮬레이터 「멀티미디어 박스」를 개발했다. 이 멀티미디어 박스는 콜테스가 개발하고 있는 3D골프 시뮬레이터 「골프 박스」를 기본으로 만들어지고 있고 TV 게임, 가라오케, 인터넷, 프라이비트 시어터(비디오, 위성방송 등)를 방에서 200인치의 대형 스크린으로 즐길 수 있는 것이다.

비디오 게임에 관해서는 SFC, 새턴, 플레이 스테이션 등 3대가 항상 설치되어 있다. "가정에서는 맛볼 수 없는 200인치의 거대한 스크린으로 가라오케, 비디오 게임, 게다가 인터넷 등까지도 즐기게 하고 싶다"고 콜테스 홍보부는 발표했다. 설비 판매는 5월부터 개시되고 호텔 등의 관광 시설과 가라오케 박스 등의 시설에 설치될 예정이다.

헤이하치가 3D 던전에서 헤맨다

남코가 다른 소프트 메이커와 공동으로 가정용 게임기 소프트를 개발할 계획하고 있음이 최근 밝혀졌다.

이 계획은 남코에서 개발한 게임 소프트 『철권』, 『팩맨』 등의 캐릭터를 타사의 모든 장르의 게임 소프트에 제공하기도 하고 『갤럭시안』이나 『머피』 등의 게임 시스템을 타사의 캐릭터를 사용해 공동으로 개발한다는 것이다.

또 남코가 특유의 CG기술을 다른 소프트 메이커와 협력, 제공하는 것도 구상 중에 있다. 현재 이 계획은 남코에서 신중하게 검토되고 있고 어느 소프트 메이커와 제휴할 것인지, 어떤 기종으로 제작할 것인지는 아직 미정이다.

3DO사, PC게임 사업 선언 후 기대작 발매

미국의 3DO사가 IBM PC게임 사업을 선언함과 동시에 기대작들을 발표했다. 물론 3DO용 소프트를 IBM으로 컨버전하는 형식으로 IBM게임 소프트를 발매하게 되는 것인데 앞으로 3DO사가 본격적으로 IBM 게임 산업에 박차를 가할 경우 IBM 게임 시장의 새로운 강자로 등극할 것은 분명하다고 관계자들은 밝혔다. 현재 IBM으로 발매될 예정작 중 가장 알려진 것으로는 『3DO 게임즈』라는 스포츠 게임으로 벌써부터 기대를 모으고 있다.

춘 소프트 인터넷으로 시렌 정보 공개

현재 춘소프트에서 실시중인 『떠돌이 시렌 던전 쾌감 캠페인』에서는 응모자 전원에게 오리지널 공략본 외에 닌텐도64 10,000엔 쿠폰(바깥 던전을 클리어한 사람 중 100명), 오리지널 인형 「마물 봉봉」(안쪽 던전을 클리어한 사람 중 1,000명)을 증정하고 있다.

또 인터넷에 이 게임의 힌트와 테크닉 정보를 공개하는 홈 페이지를 개설했으며 페이의 최종 문제 출현 조건과 특징 등에 대해서 가르쳐 주기 때문에 『떠돌이 시렌』의 팬들에게는 상당히 유익한 정보가 되고 있다.

주소는 http://www.rim.or.jp/chunsoft이다.

이것만 쓰면 전부 버철 게임!?

타카라가 가정용 헤드마운트 디스플레이를 개발, 9월 중순에 발매한다. 가격은 38,800엔으로 게임이나 비디오, TV 등 영상 출력과 음성 출력이 있는 여러가지 기기에 접속할 수 있다.

이것은 타카라가 영국의 버철리티사와 공동 개발한 것으로 내부에 0.7인치의 액정 모니터가 들어 있고 그것을 2개의 렌즈를 통해서 보는 것으로 큰 화면의 모니터를 보는 듯한 감각으로 영상을 즐길 수 있다. 앞쪽으로 가는 듯한 레이싱 게임 등에서는 효과를 확실히 볼 수 있다. 단 2개의 영상이 3D가 되기도 하고 그렇지 않을 때가 있는 것이 단점이다.

3D 아케이드 머신으로 몇가지가 채택됐지만 가정용으로 사용하기에는 조금 희귀한 디스플레이인 듯하다.

PS용 아날로그 스틱 발매

플레이 스테이션용 아날로그 조이스틱' 콘트롤러의 가격과 발매일이 발표됐다. 정식 명칭은 "아날로그 조이스틱", 가격은 6,980엔. 4월 26일에 소니 컴퓨터 엔터테인먼트에서 발매됐다.

대응 소프트는 이미 4종류가 발매 중이고 앞으로도 소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 『벨데셀바 전기 -날개의 훈장』와 남코의 『갤럭시안3』 등 대작 게임에 사용될 것으로 보인다. 2개의 아날로그 스틱을 갖춘 콘트롤러는 세계 최초의 사양이다. 앞으로는 플라이트 시뮬레이터 계열의 소프트뿐 아니라 오락실의 특수 기계 게임의 이식에도 기대가 되는 스틱이다.

차세대 RPG의 가능성을 제시한 "데빌사마나"의 성패

차세대 RPG의 가능성을 제시한 데빌 사마나 의 성패

『진 여신전생 데빌 사마나(이하 사마나)』는 패밀리, 슈퍼컴보이로 발매되어 있는 여신전생 시리즈의 맥을 잇는 작품이면서도 속편이 아닌, 또 하나의 세계를 표현한 새턴용 오리지널 작품이다. 시리즈 최초로 던전과 필드를 풀 폴리곤으로 표현하여 부드럽고 섬세한 그래픽을 보여줬으며 분위기와 너무나 잘 어울리는 사운드, 요소요소에서 보여지는 이벤트 연출 기법이 차세대 RPG에 새로운 획을 그으며 높게 평가됐던 게임이다. 그러나 여기서 한가지 짚고 넘어갈 것은 이러한 사마나도 RPG가 강세인 일본을 비롯 전 세계를 통틀어 약 60만 카피도 제대로 소화하지 못했다는 점이다.

개발 당시에 열광적인 지지를 얻으며 순조롭게 밀리언셀러 대열에 들 것이라 예상됐던 『진 여신전생 데빌 사마나』. 신요소의 대대적인 추가와 회화 시스템의 변화, 그리고 더욱 다양해진 합체 시스템으로 성공을 장담했지만 예상밖의 결과를 낳았다. 그 원인은 무엇일까? 또한 데빌 사마나가 보여준 새로운 가능성은?

플레이어를 끌어들인 스토리와 문제점

여신전생 시리즈의 최신작인 사마나는 신과 악마라는 커다란 흐름을 이야기하는 것이 아니라 『여신전생if』에서 보여졌던 일상적인 생활을 주로 다루고 있다. 그 세계는 지금까지의 스토리와 비교해보면 조금은 협소한 공간으로 이루어져 있지만 플레이어에게 일치감을 주는 요소가 크게 자리잡고 있으며(예를 들면 주인공이 살게 되는 마을의 이름 등을 결정할 수 있는 점) 스토리의 전개가 체계적이며 약간의 변수적 이벤트(신과의 만남이나 파티 멤버 중 중요한 존재인 레이가 동상이 되는 등)등이 플레이어가 게임에 몰두할 수 있는 요소였다. 이외에 플레이어가 주인공인 사마나에게 완벽한 감정이입이 가능토록한 게임의 도입부도 상당히 앞으로의 전개를 기대하게 하는 능숙한 흐름을 보여주고 있다. 플레이어는 어디까지나 일반인이면서 사마나의 몸에 전생해 그의 능력을 몸에 익히고 이제까지의 일상에서 벗어나 자신과 사마나와의 결속된 운명을 동시에 겪게 된다. 그리고 점점 사마나로 물들어가게 되는데 이러한 능숙한 스토리 전개에 의해서 플레이어는 조금의 위화감도 없이 스스로 사마나가 되어가게 된다. 단, 도입부에서의 연출이 굉장히 멋있는 것에 비해 그 후의 연출이 조금 빈약한 느낌을 주는 것도 사실이다. 그리고 또 한가지는 주인공 자신이 점차적으로 완벽한 사마나가 되어 가지만 그런 과정에서 과거의 자신이 어떻게 되었는가라는 부분에 대해서 조금도 관심을 나타내는 이벤트가 없다. 즉, 게임을 어느 정도만 플레이하게 되면 누구도 자신이 사마나라고 인식하게 되며 원래의 본인에 대한 것은 엔딩에 다다를 때까지 의식하지 못하게 되는 점은 문제점이 아닐 수 없다.

60만 카피가 보여준 하드웨어 대 소프트웨어의 방정식

점수가 까다롭기로 유명한 일본 최고의 게임지 「패미컴 통신」에서까지 10점 만점의 호평을 해줬던 사마나. 그러한 게임이 60만 카피 정도만 판매됐다는 것은 누가 보더라도 이상한 일일 것이다. 여기서 일단은 당시 새턴의 보급율을 생각해 봐야 한다. 사마나의 발매 시에 새턴의 보급율은 약 180만대였다. 180만대라는 숫자는 사마나를 밀리언 셀러로 만들기에 충분한 수치였지만 문제는 보급율 이외에 새턴 유저들에게도 있었다. 새턴이라는 하드웨어를 구입한 대다수의 유저들이 아케이드의 세가 군단을 가정에서 즐기기 위해서 구입했기 때문에 RPG라는 장르에 그다지 몰두하고 있지 않았으며 일본내에서도 매니어틱한 게임으로 알려져 있는 여신전생 시리즈에 선불리 접근하지 않았기 때문이기도 하다. 즉, 반대로 생각해서 이러한 상황에서 60만 카피 정도를 소화했다는 것은 어찌보면 높게 평가해야될 일이 아닌지도 모른다.

한번 손대면 절대로 빠져나올 수 없는 게임. 그것이 여신전생 시리즈이며 한번이라도 여신전생에 빠져들게 되면 그 후속작을 기다리게 된다. 현재 플레이 스테이션용으로 제작 중인 『여신이문록 페르소나』도 여신전생의 팬들이라면 누구나가 기대하는 작품일 것이다. 또한 현재 플레이 스테이션이 보급율 200만대를 넘어섰고 대다수의 유저들이 RPG 지향적이기 때문에 아틀라스도 판매율에 상당한 기대를 하고 있다. 역시 사마나가 보여준 판매율은 작품성이라는 부분보다는 새턴유저들의 RPG지향 수준을 나타낸 작품이 아닌가 싶다.

여신전생에 대해서

아틀라스의 여신전생 시리즈는 89년도에 발매된 『여신전생Ⅰ』에서 시작됐다. 당시 악마의 합체와 동료 만들기라는 특이한 시스템으로 주목을 끌며 90년도에 발매된 Ⅱ에서 악마의 3신합체를 가능케 해 그 명성을 날리게 됐다. 특히 커맨드 선택형 RPG에 2D와 3D의 두가지 맵을 형성하여 폭넓은 유저층을 확보, 일본내에서만 최고매상 랭킹 5위 안에 드는 시리즈이다.

챔프가 드리는
5월 5일 어린이 날」
특별 선물

차세대 게임 CD 자켓

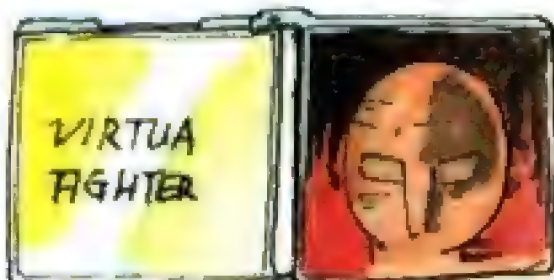
‹차세대 CD 자켓 만드는 법›

1. 자켓 표지와 빈 CD 케이스를 준비한다.

2. 자켓의 로고가 있는 부분에 양쪽 접는 부분을 포함해 자른다.

3. 표지 자켓은 그대로 두고, 로고가 있는 자켓의 양쪽 끝을 접는다.

4. 표지 자켓은 CD 케이스의 앞쪽에 넣고, 로고 부분은 CD 고정판을 빼내고 뒷쪽에 넣는다.

5. 멋진 차세대 CD 자켓이 완성된다.

Virtua Fighter 3

장 르	격투 액션
제작사	세가
현지 발매일	96년 여름 예정
현지 발매가	미 정

사상 최고의 게임 『버철 화이터3』에 등장하는 주요 캐릭터 6인의 모습을 공개한다. 공개된 사진들을 통해 「모델3」의 위력을 다시 한번 되새겨 보자.

데모에서는 여기부터 연환전신각이 시작되고 있다. 지하철의 플랫폼인 것같은데 누구의 스테이지인지는 아직 알 수 없다

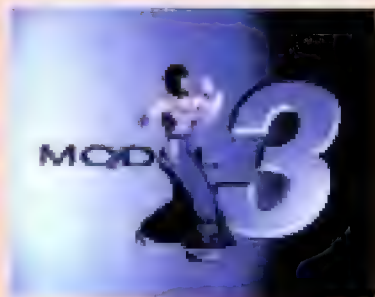
고단각. 위로 뻗어 올린 다리의 리얼함과 관절의 자연스러운 표현도 굉장하다

뇌음장타. 자세히 보면 파이의 팬티가 보이고 있다. 모델3는 이렇게 세세한 부분까지도 표현하고 있다

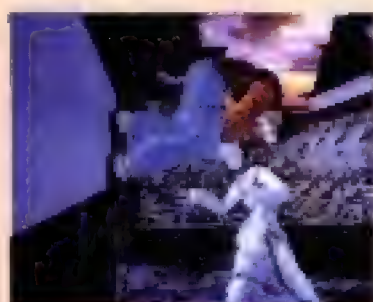
나리아 작렬. 잡 스트레이트에서 나리아 나오고 있다. 그리고 철골조와 투명한 유리 바닥 배경이 심상치 않다

이 동작은 스핀킥이지만 데모에서는 잽 스트레이트 백 너클에서 스핀 킥이 나오고 있다. 또 점퍼 뒤의 무늬는...

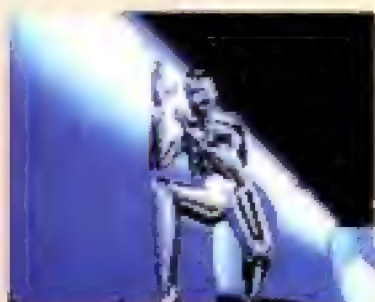
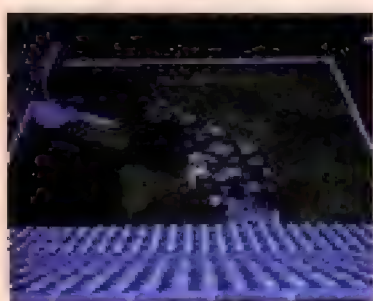
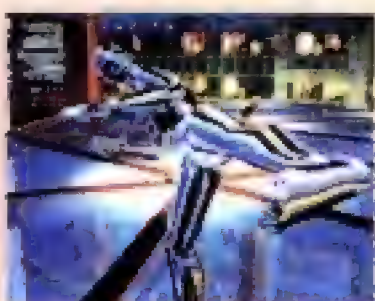
콤보 엘보 스핀킥. 현재의 모션은 「VF2」와 동일하지만 뭔가 바뀌었을 듯

상당히 미모가 뛰어난 화제의 신캐릭터 아오이

모델3의 로고가 나타나고 화면 아랫쪽에서 춤을 추는 아오이

눈이 오는 아름다운 스테이지. 부채를 들고 일본 무용을 보여주고 있다. 뒤쪽에 대나무 숲이 보인다

적에게 등을 보이고 있는 상태에서 반격기를 쓰고 있는 아오이

상대의 머리를 잡고 벽을 걷어차는 자세로 상대의 머리 위로 넘어 던지는 기술이다

듀랄의 출현 방법이 크게 바뀌었다. 듀랄 스테이지의 바닥에서 수은과 같은 질감으로 몸체를 완성시킨다

연환전신각이 작렬. '오이 예'하는 목소리도 건재하다. 수수께끼의 성벽 배경. 라우가 이 성의 주인인가?

전신이 노출되고 있다. 쭈그리고 앉아 격투 준비 자세를 취하는 듀랄

이것이 스테이지 전체 사진. 4방이 벽으로 둘러싸여 있다

이것은 산탄이촉의 마지막 차기. 그런데 듀랄은 평발이었나?

▶ 제프리의 근육이 살아 움직이는 듯하다

▲ 프론트 백 브리커를 재키에게 쓰고 있는 제프리

▶ 남해의 외로운 섬에 외롭게 서 있는 제프리. 이곳이 제프리의 스테이지

Virtua Fighter 3

라우를 쓰러뜨리기 위해 싸우는 불리곤 여배우

파이 첸

국 적 : 홍콩
생년월일 : 1975년 5월 17일
직 업 : 액션 영화 스타
혈 액 형 : O형
취 미 : 댄스
격투 스타일 : 연청권

귀공자 격투가

재키 브라이언트

국 적 : 미국
생년월일 : 1970년 8월 28일
직 업 : 인디 카 레이서
혈 액 형 : A형
취 미 : 트레이닝
격투 스타일 : 절권도

권법과 요리의 달인

라우 첸

국 적 : 홍콩
생년월일 : 1940년 10월 12일
직 업 : 요리사
혈 액 형 : B형
취 미 : 한시
격투 스타일 : 호연권

어둠의 세계에서 파견된 수수께끼의 생명체

듀랄

국 적 : 불명
직 업 : 불명
혈 액 형 : 불명
신장·체중 : 모든 것이 불명
취 미 : 불명
격투 스타일 : 불명

사상 최고의 리얼 격투 걸

우메노코우지 아오이

국 적 : 일본
생년월일 : 미정
혈 액 형 : 미정
취 미 : 일본 무용
격투 스타일 : 합기유술

처자를 위해서 싸우는 우직한 어부

제프리 맥와일드

국 적 : 호주
생년월일 : 1957년 2월 20일
직 업 : 어부
혈 액 형 : A형
취 미 : 레게 음악
격투 스타일 : 판크라치온

NiGHTS into dreams...

소닉을 뛰어넘는 조작감으로 승부한다!

기 종	새턴
장 르	액션
제작사	세가
현지 발매일	96년 여름 예정
현지 발매가	미 정

세계적으로 유명한 세가의 인기 캐릭터인 소닉을 창조해 낸 「소닉 팀」이 96년 여름 소닉을 능가하는 최고의 액션 게임 『나이츠』를 발매한다. 이 게임은 새턴용으로는 최초로 아날로그 패드를 사용해 더욱 신선한 조작감과 부드러운 움직임을 느낄 수 있게 할 것이다.

부드러운 조작성은 마리오64를 앞선다

『나이츠』 최대의 특징은 3D액션이면서도 지금까지 발매된 어떤 게임보다도 쾌적하고 간단한 조작성으로 실현하고 있다는 점에 있다.

단 이 정도의 자유도 높은 공간에서 나이츠가 어떤 활약을 보여줄 지에 대해서는 수수께끼에 싸여 있다. 또 새턴용으로는 최초로 등장하는 아날로그 입력 패드에도 요주의!

공중에 있는 링들을 고속 비행으로 빠져나가는 나이츠. 멀리 있는 링은 희미하게 보이는 등 3D 부분의 연출에 상당히 신경을 쓴 듯하다. 연속으로 빠져 나가면 뭔가 특전이 있는 듯

나이츠 오른쪽 위에 표시되어 있는 스코어에 주목. 이 화면에서는 스코어나 플레이 타임이라는 화면 정보는 생략되어 있지만 실제로는 이런 요소가 들어가 있을지도

나이츠의 흐름은 이렇게 된다

사양이 변경될 가능성도 아직 있기 때문에 단언할 수는 없지만 공개된 데모 화면으로 보면 게임의 흐름을 예상할 수 있다.

① "꿈"의 세계로 온 소녀

잠자고 있는 소녀 크라리스가 방문자로서 나이트피아에 도착

② 나이츠와의 만남

꿈의 공간에 있는 신전을 발견!! 이 신전 내에 감금되어 있는 나이츠에게 다가간다. 그러자…

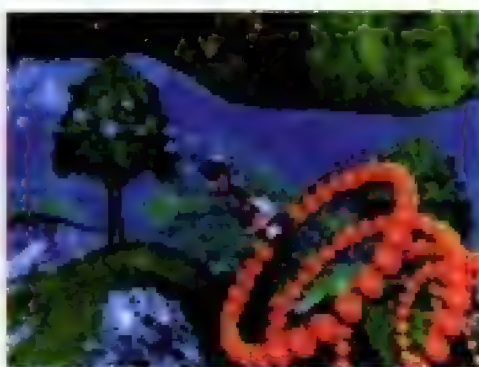
③ "꿈"의 세계를 모험

크라리스가 가진 용기에 의해 그녀와 융합해 다른 세계를 자유롭게 날아다니게 된다

④ 나이트메언과의 결투

와이즈맨을 쓰러뜨리려는 나이츠에 대항하여 강적 나이트메언이 앞길을 막아선다

주인공 캐릭터의 조작은?

방향키로 화면 상하좌우, 버튼으로 대쉬, LR버튼으로 방향축을 180도 회전 이동시킬 수 있다. 아날로그 패드로 더욱 부드러운 조작이 가능하다.

버튼을 누르면 나이츠는 가속 이동과 공격을 동시에 하며 이동한다. 이런 조작은 「소닉」에서 계승된 듯하다

NiGHTS
into DREAMS

나이츠의 부분 검증

지금까지 밝혀진 『나이츠』의 여러 부분들을 검증해 본다. 우선 가장 주목되는 것이 「나이츠의 라이벌 캐릭터가 있는가?」라는 것. 소닉에 Dr. 에그먼이 있듯이 나이츠에도 매력적인 적 캐릭터가 등장할 것같다. 또 발표회에서 동시 발표된 아날로그 패드와의 대응, 게다가 현실과 꿈의 세계가 어떤 관계가 있을지도 수수께끼이다.

이 게임은 아이들부터 어른에 이르기까지 폭넓은 계층이 즐길 수 있는 엔터테인먼트성 높은 작품을 목표로 하고 있다고 소닉팀의 한 관계자는 밝혔다

1 체크 오프닝 무비에 주목

현재 오프닝 무비는 이미지CG와 병행해 제작되고 거의 완성된 상태이다. 지금 공개된 CG는 도입부의 무비로 사용되고 있는 것이다. 환타스틱한 영상으로 엘리오트들의 일상을 묘사하고 있다.

나이트피아의 세계에는 이상한 것들이 가득 숨겨져 있다

2 체크 BGM과 사운드

다채로운 "꿈"의 세계를 반영하기 위해 『나이츠』의 BGM은 주로 재즈 음악을 사용하고 있다. 게다가 민속 음악의 오케스트라와 다양한 장르의 음악이 사용되고 있다. 테마 음악인 「Dreams Dreams」도 뉴욕에서 녹음한 외인 보컬리스트 '듀엣'의 곡이다.

곡의 어레인지나 플레이즈도 매번 바뀐다. 이것이야말로 "살아있는 BGM"이다

3 체크 그 외에 다양한 장치

이 작품의 제작을 위해 소닉 팀은 캐릭터의 설정이나 세계관에 대해서 여러차례 논의를 했다고 한다. 아직 확실하게 밝힐 수는 없지만 『나이츠』에는 세계관을 구축함에 있어서 획기적인 구조가 도입된 듯하다.

鉄拳 TEKKEN2™

기 종	플레이 스테이션
장 르	격투 액션
제작사	남코
현지 발매일	96년 3월 29일
현지 발매가	5,800 엔

철권을 할 때는 콘트롤러를 이렇게 쥐어보자

『철권2』에서는 전작에는 없었던 버튼을 3개 동시에 눌러야 하는 커맨드가 등장했다. 따라서 콘트롤러를 쥐는 방법에도 상당한 궁리가 필요하다. 게임챔프에서는 여러가지 쥐는 법을 궁리해 본 결과 아래의 일상적인 방법과 특별한 방법. 이 두가지 방법을 가장 이상적인 방법으로 채택했다.

일상적인 방법

이것은 가장 일반적인 방법으로 단순하게 게임을 즐기기에는 편리하지만 동시에 3개~4개 버튼을 누르기에는 조금 문제가 있다

철권용 쥐는법

이것이 가장 이상적인 방법으로 여러개의 버튼을 누르기 위해서는 오른손 4개 손가락이 모두 필요하므로 이런 방법이 가장 적당하다

다양한 모드

모드는 아케이드 모드, 대전 모드, 타임 어택 모드, 팀배틀 모드, 서바이벌 모드, 프랙티스 모드 등 총 6개이다. 그 중에 기본이 되는 것은 역시 아케이드 모드이다. 이 모드를 모두 클리어하고 싶은 사람은 연습 모드에서 확실하게 연습을 해 두는 것이 좋을 것이다.

아케이드 모드

컴퓨터와의 대전을 하는 모드. 난이도는 이지, 미디엄, 하드 중에서 선택 가능하다. 기존에 등장하는 10인의 통상 캐릭터 외에 중간 보스의 엔딩도 준비되어 있다.

과연 최후의 보스는 누구일까?

◆ 대전 모드

친구와 뜨거운 배틀을 벌이고 싶은 사람에게 권하고 싶은 모드이다. 같은 캐릭터끼리의 대전도 가능하고 기술에 걸렸을 때 서로 감소하는 체력이 달라지는 대전도 할 수 있다. 100연승을 목표로 도전해 보자.

◆ 타임 어택 모드

컴퓨터를 상대로 빨리 쓰러뜨리는 것을 겨루는 모드. 난이도 등의 각종 설정을 변경할 수 있는 것 이외에는 아케이드 모드와 동일하다. 플레이 중에는 일시 정지를 할 수 없기 때문에 계속해서 싸워 나가자.

◆ 팀 배틀 모드

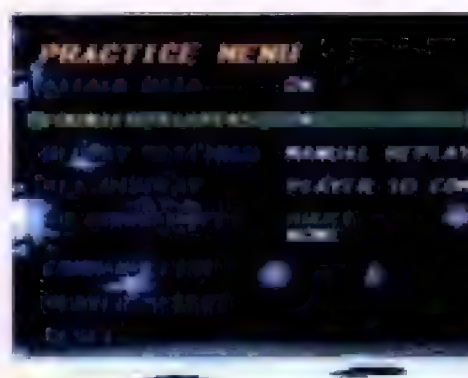
한사람부터 최대 8인까지 팀 대항을 벌일 수 있는 모드. 상대를 쓰러뜨리기 위해 체력이 떨어진 상태로 다음 경기를 계속 벌여야 하는 것이 특징이다.

1대 8의 대전도 가능하다.

◆ 서바이벌 모드

계속해서 등장하는 대전 상대를 체력이 제로가 될 때까지 연속으로 쓰러뜨려 가는 모드. 팀 배틀 모드와 거의 비슷하지만 체력이 조금밖에 회복되지 않는다. 동일한 캐릭터가 여러번 등장함에 따라 그 캐릭터의 강도도 점점 올라간다.

◆ 연습 모드

『철권2』에서 사용 빈도가 가장 높아질 것같은 모드. 10연 콤보를 연습할 수 있는 것 외에도 자신이 입력한 커맨드나 그 기술의 데미지 수치 등도 확실하게 표시된다. 마음대로 리플레이 화면도 볼 수 있도록 친절하게 설정되어 있다.

철권 2

COMMAND & CONQUER

기 종	IBM PC CD - ROM
장 르	전략 시뮬레이션
제작사	웨스트우드
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가 이상, 마우스 필수

95년에 출시되어 인기를 끌었던 『COMMAND & CONQUER』. 전작 『DUNE2』의 뒤를 이어 많은 게이머들의 관심을 끌어모았던 작품이다. 새롭고 편한 인터페이스와 동영상, 그리고 다양한 사운드 트랙은 게이머의 인기를 한 눈에 모았다.

『C&C COVERT OPERATION』은 GDI와 NOD의 1차 결전이 끝난 후의 일이다. 유럽에서는 GDI가, 아프리카에서는 NOD가 승리하고 그 이후로 계속되는 전투가 이어졌다. 그리고 그 1차 대결 이후의 상황을 그대로 있기 때문에 모든 종류의 무기가 등장한다. NOD의 경우 핵미사일도 한번 뿐이기는 하지만 쓸 수 있어서 다소 수월한 진행을 할 수 있다. GDI는 이에 맞서 아이언 캐논과 공중 폭격

캐릭터	커맨드
미셸	→ LP RP ↓ RK LP
	→ LP ⟶ LP ↓ RK RK+LK
	↓→ RP LP ↓ RK LP ↑ RP
레이	↗ RK → LP RP ↙ RK
	↗ RK → LP → LP RP LP RP RK
	↗ RK → LP → LP RP LP RP RK
카즈야 준	↘ LP RP → LP → LP LP RK ⟶ RK LK
	→ RP LP+RK RP LP RK RK RK
	→ LP RK LP+RK RP RK
헤이하치	⟶ RP ↘ LP ↘ LP RP
	↓↘ RP → LP → LP LP RP
	⟶ RP → LP RP → LP LP RP
쿠니미츠	↘ RP ↘ LP ↘ LP ⟶ RK ↙ RP
	↘ RP → LP ← LP LP LP LP ↓ LK
간류	↘ RP RP LP+RP LP+RP
	↘ RP → RP LP RP LP RP LP RP
안나	↘ RP ↘ LK RP LK
	↘ RP → RP ↓ LK RK ⟶ LK RK
	↘ RP ↗ RK ↓ LK RK
왕	↓ RP LP LP ↓ RK LP ↘ LP+RP
	↘ RP LP LP RP LP LP ↘ LK+RK LK
백두산	→↓↘ LK ↗ LK RK LK ⟶ RK
	LK RK LK RK RK LK RK LK RK
	LK RK LK RK RK ↓ RK LK LK LK
P 잭	←↙↓ ↘ LP → LP+RP LP+RP ↗ LK+RK
엔젤	↘ LP RP LP LP RP
	↘ LP RP → LP ↘ LP RP RK LK
	↘ LP RP → LP RK+LK

캐릭터별 공중 콤보

캐릭터	커맨드
리	↘ RP ↓ RK RK RLK RK
쿠마	↘RP → LP LP LP ↑ LP
부르스	LP RP ↙ RP ← ← RK LK RK
	L K RP LP ↓ LK+RK , LK+RK
아머 킹	↓ → RP → LP,RP,→ → RP
킹	↗ RK ↗ RK ↓ LK+RK RP
	↗ RK → LP → LP RP → LP+RK
폴	↗ RK ↘ LP ↗ LK RK
	↓ ↘ RP RP ↓ RK RP ↓ RP
	↘ RP RP ↓ RK RP ⟶ RK ↘ RP RP ↓ RK RP
	→ → RK ↘ RP RP ↓ RK RP
잭 2	↘ RP LP LP+RP LP+RP
	↘ RP LP ↓ LP RP
	↘ RP → RP or LP ↓ LP RP ↑ RP
로우	LK LK RK ↓ RP LK
	↓ RP LK RK LK RK
	↓ LK LK RK ↓ RP LK
요시미츠	↘ RP ↘ RP ↘ RP ↙ LP
	↘ RP ↘ LP LP RP ↙ LP
	↘ RP → LP ← RK ↙ LP
	↘ RP ↘ LP ← LP LP LP
니나	↘ RP → LP LP RP RK ⟶ RK
	↙ RK LK ↘ LP RP ⟶ RK

으로 대응한다. 전편의 모든 유니트를 쓸 수 있으니 전편의 마지막 임무를 진행시키듯이 하면 된다.

새로운 미션답게 NOD에서는 새로운 무기들도 나온다. 화학전 병사(Chemical Warrior)와 화염이 퍼지는 미사일을 쏘는 전차가 등장한다. 화학전 병사는 생산이 불가능한 임무에서 한번 등장하지만 화염 방사병과 별 다른 점이 없다. 화염 미사일 전차는 한 번 쏘고 나서 재장전 시간이 좀 길다는 단점은 보이지만 상당히 먼 거리까지 화염이 퍼지는 장점이 있다.

NOD OPERATIONS

SAD NEIGHBORHOOD

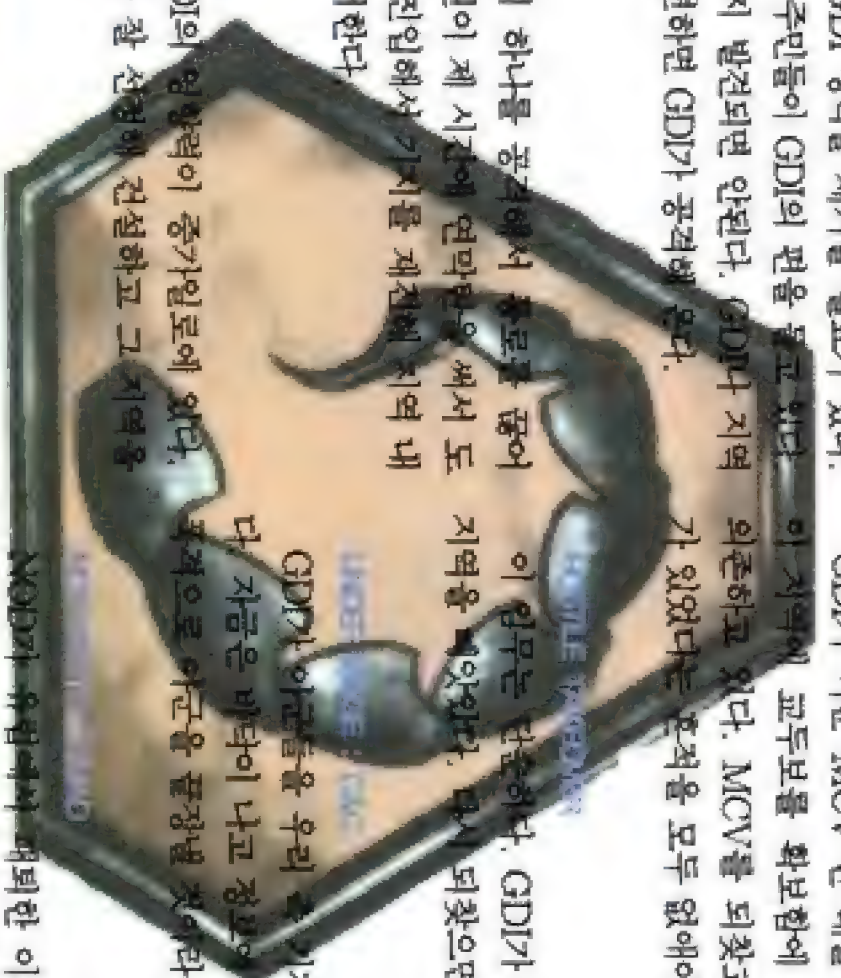
이 지역의 모든 GDI 병력을 제거할 필요가 있다. 불행히도 이 지역의 주민들이 GDI의 편을 들고 있다. 기지가 준비될 때까지 발견되면 안된다. GDI나 지역 주민들이 아군을 발견하면 GDI가 공격해 온다.

DECEIT

GDI가 아군 기지 하나를 공격해서 통로를 끊어 버렸다. 우리측 요원이 제 시간에 연막탄을 써서 도와줄 것이다. 일단 진입해서 기지를 재건해 지역 내의 모든 GDI를 제거한다.

EVICTION NOTICE

이 지역 내의 GDI의 영향력이 증가일로에 있다. 공격 기지의 위치를 잘 선정해 건설하고 그 지역을 정리해야 한다.

THE TIBERIUM STRAIN

가까운 곳에 있는 GDI 기지에서 아이언에 대한 심도있는 연구가 진행 중이다. 그들의 생물학 연구소에서 그 연구를 하면서 많은 수의 화학물질을 사용하고 있다. 모든 생물학 연구소를 파괴하고 모든 적들과 민간인들이 중독되게 한다.

CLOAK AND DAGGER

GDI가 아군 MCV 한 대를 탈취하였다. 우리는 이 지역에 교두보를 확보함에 있어서 그 MCV에 의존하고 있다. MCV를 되찾고 그 지역내에 GDI가 있었다는 흔적을 모두 없애야 한다.

HOSTILE TAKEOVER

이 임무는 단순하다. GDI가 우리측에 속해 있는 지역을 빼앗았다. 다시 되찾으면 된다.

UNDER... C&C

GDI가 아군들을 우리 측 기지 내부로 몰아 세웠다. 지금은 바닥이 나고 정보에 의하면 GDI가 공중폭격으로 아군을 끝장낼 것이라 한다.

NOD...

NOD가 유럽에서 패퇴한 이후 아군의 회복노력은 GDI가 아이언 캐논을 사용하기 때문에 방해를 받고 있다. 지금은 아예 북아프리카에도 아이언 캐논 조종 시설이 들어섰다고 한다. 우리에게는 지극히 제한된 병력 뿐이다. 하지만 개량형 통신소를 파괴하지 않으면 아프리카도 서서히 내주어야 할 것이다

GDI OPERATIONS

BLACKOUT

GDI와 NOD는 이 지역 내에 기지를 건설해야한다. NOD는 이미 이 지역으로 들어오는 진입로를 오벨리스크로 지키고 있다. 아군 MCV가 도착하기 전에 오벨리스크로 통하는 전력을 차단하고 기지를 건설한 다음 NOD를 제거한다.

HELL'S FURY

NOD는 핵미사일을 갖춘 그들의 사원을 다시 건설하려 하고 있다. 기지를 건설하고 델피(Delphi) 요원과 접선한다.

그는 가장 가까운 길을 가르쳐줄 것이다. 모든 수단을 동원하여 NOD를 막아야 한다.

INFILTRATED

기지 방어선이 뚫렸다! NOD가 동부 수단에 위치한 우리측 기지로 침투하여 그것을 점령하려 하고 있다. 기지를 탈환하여 재정비하고, 이 지역 내의 우리측 군사력의 우위를 다시 확보한다.

ELEMENTAL IMPERATIVES

NOD가 우리측 타이베리움 연구에 있어 중요한 부분을 강탈했다. 그것을 되찾아야 한다. 지역 주민이 만일 우리가 그의 부인을 구해서 안전히 데려다 준다면 길을 통어 목적지로 갈 수 있게 해 줄 용의가 있음을 밝혔다.

GROUND ZERO

NOD가 세계평화연합이 있는 곳으로 핵미사일을 발사했다는 정보가 들어왔다. 평화연합으로 가서 대표단을 찾은 다음 될 수 있는 한 빨리 탈출지점으로 향한다.

T...

우리는 NOD의 영토에 작은 정찰기지를 만들어 두었다. 그런데 NOD가 그것을 점령하고 병력을 증파했다. 기지를 회복하는 것이 급선무이다. MCV와 무장 병력이 새로운 기지를 건설하는 것을 돕기 위해 오고 있다. 일단 기지가 건설되었거든 지역 내의 모든 NOD 병력을 제거한다.

코버트 오퍼레이션을 쉽게 하기 위해서는...

1. 보물찾기

코버트 오퍼레이션의 지도의 어떤 미션에는 여기 저기에 돈을 숨겨 놓았다. 상자에 들어 있는 돈은 그냥 눈에 보이기도 하고 어떤 경우에는 마을안에 숨겨져 있기도 하다. 그러므로 보통 마을이 있으면 숨겨진 돈도 있으니까 모든 건물을 철저하게 파괴시켜 돈을 찾아내도록 한다.

2. 발전소

C & C의 모든 건물은 전력을 필요로 한다. 특히 Adv. Guard Tower나 Obelisk Tower, Adv. Comm Center나 Temple of NOD 등은 엄청나게 많은 양의 전력을 사용하기 때문에 전력이 금방 부족해진다. 적의 기지를 공격할 때는 이온 캐논이나 에어 스트라이크로 발전소부터 공격해서 적의 방어력을 약화시킨다.

3. 필요없는 유닛 처리법

코버트 오퍼레이션에 보병이나 탱크 어떤 유닛이라도 팔 수 있는 방법이 있다. 방법은 일단 샌드백을 하나 만든다. 이왕이면 § 자형으로 가운데 한칸만 비어 있도록 만드는게 좋다. 그런 다음 보병이나 탱크, 그밖에 다른 유닛들을 가운데 빈곳으로 이동시킨다. 그 다음 SELL 버튼을 누르고 마우스 커서를 달러 모양으로 바꾼 다음 샌드백 위로 가져간다. 커서를 천천히 움직여 유닛과 샌드백 사이에 위치하도록 하면 어느 순간 판매 가능하다는 표시가 생긴다. 이때 좌측 클릭하면 유닛이 사라지면서 그 유닛을 만드는 가격의 반이 자금에 추가 된다.

4. Nuclear Weapon, Ion Cannon을 잘 이용해야

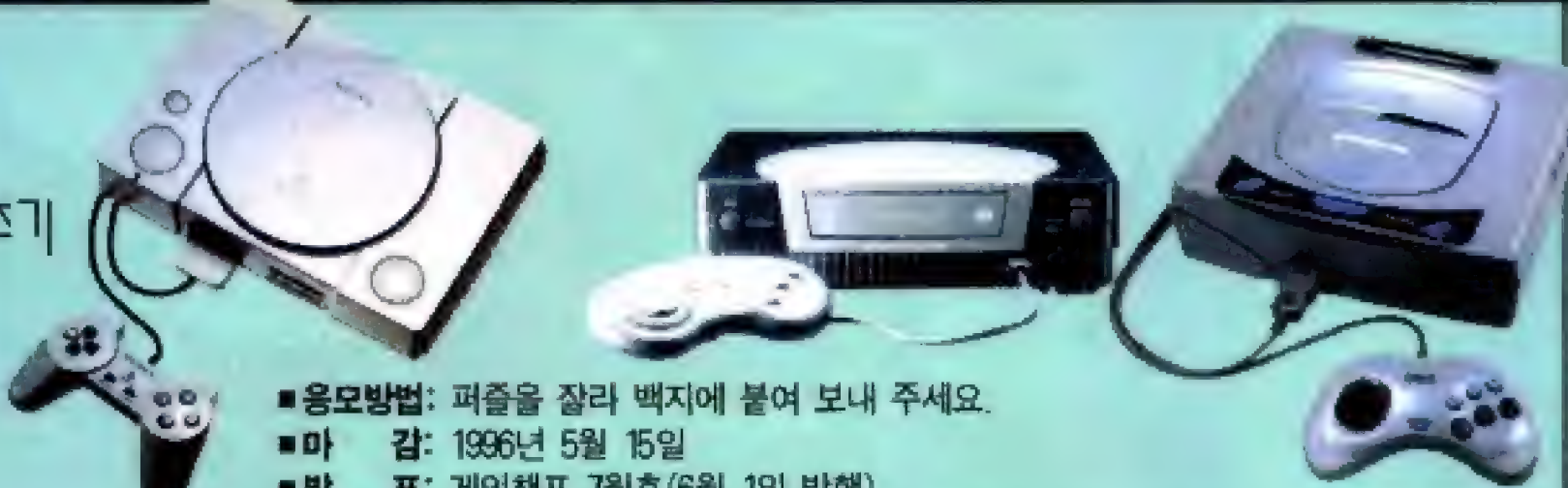
GDI로 플레이 하고 있을 경우는 레이저로 NOD로 플레이 할 경우에는 핵미사일로 일단 적의 컨스트럭션 야드를 찾아내어 집중 공격을 한다. 이러면 일단 적은 더 이상의 건물을 찾아내지 못하기 때문에 쉽게 게임 진행을 할 수 있다.

적이 핵미사일을 쏠 경우에는 일단 우리 아군 측의 제일 먼저 만든 가드 타워를 노리기 때문에 일단 제일 먼저 만든 가드 타워는 우리 편 건물에서 멀리 떨어져 있게 만들면 나중에 핵 미사일은 그 쪽으로만 날아가게 된다.

게임챔프 어린이날 기념

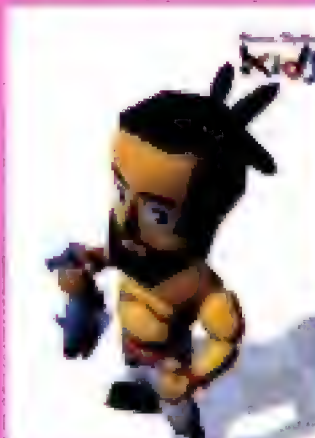
게임지 사상 최고의 빅 선물 대잔치

5월 가정의 달(어린이날, 어버이날)을 맞이하여 대대적인 독자 사은잔치를 마련했습니다. 사은잔치는 독자의 지상 참여잔치로 특별부록 개념과는 다른 독자가 직접 챔프에 응모하여 선물도 타고 점수도 얻는 아주 유익한 코너입니다.

사은잔치 1

차세대 CD 자켓 전원 증정

①SS 버철화이터3 CD자켓
②SS 나이츠 CD자켓
③PS 철권2 CD자켓
④IBM PC 커맨드 언 컨커 CD자켓

사은잔치 2

차세대기를 탈 수 있는 퍼즐 맞추기

1등 1명: 플레이 스테이션 각 1대
2등 2명: 새턴 각 1대
3등 3명: 3DO 얼라이브 각 1대
4등 20명: IBM PC CD롬 게임 소프트 각 1개씩

■응모방법: 퍼즐을 잘라 백지에 붙여 보내 주세요.
■마 감: 1996년 5월 15일
■발 표: 게임챔프 7월호(6월 1일 발행)
■보 낼 곳: 서울시 용산구 청파동 3가 26-19 윤민빌딩 2층 게임챔프 「퍼즐 맞추기 담당자」앞

사은잔치 3 단어 알아맞추기

게임캐릭터 전화카드 500명/오리지널 게임음악 CD 50명

다음 페이지에 있는 숨은 단어를 정확히 애독자 엽서에 게재하여 보내주시면 국내 최초로 제작한 버파 키즈 캐릭터 전화카드를 드립니다.

■응모방법 : 애독자엽서에 정답을 적어 보내주십시오.
■마감 : 1996년 5월 15일
■발표 : 게임챔프 7월호(6월 1일 발행)
■보낼곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 24-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「캐릭터 전화카드 타기 담당자」앞

사은잔치 4

새턴 포트레이트 CD 10명
일본 공수 대형 게임 캘린더 10명
기타 게임스틱 15명

「철권2」의 재미있는 대사 집어넣기 잔치입니다. 이 코너만은 엽서나 편지를 사용하셔도 괜찮습니다.
자세한 내용은 다음 페이지를 참조하십시오.

■응모방법: 엽서에 대사를 적어 보내주십시오.
■마감: 1996년 5월 15일
■보낼곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「차세대 타기 담당자」앞

사은잔치 3

차세대 게임 시연회

■시기 6월 8일(토) 3시~5시
■장소:한국 소프트웨어 프라자
■수용인원:약 200명
■시연소요 예상시간: 2시간
■시연 기종: 새턴 + 비디오 게임 비디오 상영

▶200명 선발 방법

하단에 있는 응모권을 애독자 엽서에 붙여 보내주시는 분중 150명을 선발하고 나머지 58명은 게임챔프 96년 3월호 「게임파워」 80P에 게재되었습니다. 이 분들은 빠른 시일내에 연락을 주십시요. 또한 이번호에 응모하시는 분들은 자리 배정을 위하여 전화번호를 반드시 적어주십시요.

①참가자 전원 선물 증정
・특별제작 선물 (대형 브로마이드, 캐릭터 엽서 등)

②추첨을 통한 빅 선물 증정
・차세대 게임기

차세대 게임 시연회 응모권

사은잔치 2 퍼즐 맞추기

마리오와 그의 친구들은 지금 무엇을 하고 있을까요?

아래의 조각난 마리오와 그의 친구들의 사진을 원 상태로 맞춰 백지에 오려 붙여 보내 주세요!
〈보내실 곳〉 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「사은잔치2. 퍼즐 맞추기」 담당자 앞

사은잔치 3 단어 알아맞추기

아래의 내용은 어떤 것을 설명한 내용일까요.
(힌트를 주자면 새턴에 관한 내용입니다.)

정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 적어 「사은잔치3. 단어 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.
〈보내실 곳〉 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「사은잔치3. 단어 알아맞추기」 담당자 앞

"현재 게임들이 발매되고 있는 미디어, 즉 CD ROM은 어찌됐든 한번에 읽어 들이는 용량에 문제가 있습니다. 그래서 그 타개책으로 개발된 것이 이 시스템입니다. 예를들어 캐릭터의 동작 패턴이 많은 격투 게임에는 다방면에 적극적으로 사용할 것입니다. 때문에 앞으로 이 시스템을 이용하는 소프트가 점점 늘어날 것으로 생각됩니다. 또한 가능성이라는 부분에서는 이 시스템은 매스크 롬과 CD ROM의 조합으로 되어 있기 때문에 여기에 확장 슬로트를 이용하는 여러가지 방법이 제시되고 있습니다. 말하자면 CD ROM으로 컨트롤하면서 A버스에서 어떤 음악적인 요소가 가능하게 되는 등. ○○○○○○○ ○ ○○○은 그러한 장래성이 풍부한 시스템입니다."

사은잔치 4

자신만의 엔딩을 만들자!

게임의 목적은 누구나 다르다. 순수하게 게임을 즐기기 위해서. 어떠한 방법을 사용해서라도 엔딩을 보기 위해서. 이 코너는 엔딩을 보기 위해서 게임을 하는 매니어분들에게 5월을 맞이하여 조그마한 놀이의 장을 제공하고자 마련된 것입니다. 재치있는 많은 독자들의 참여를 바랍니다.

〈보내실 곳〉 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「사은잔치4. 엔딩 만들기」 담당자 앞

누구나 알고 있는 엔딩. 그 내용을 만든다!

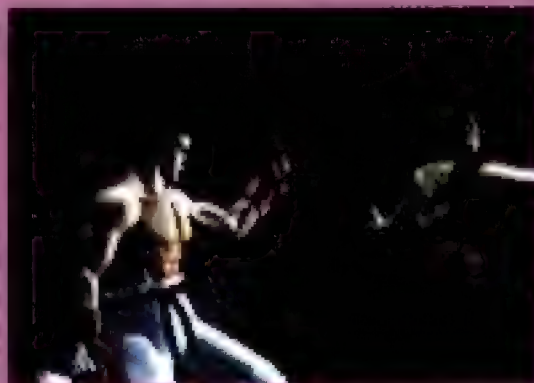
게임에는 엔딩이란 것이 존재합니다. 여기서는 각 컷에 걸맞는 대사를 만든 후 그것을 적어서 보내주시면 됩니다. 주제는 철권으로 미시마 카즈야와 마샬 로우의 엔딩에 각각 대사를 넣어 보내 주십시오. 푸짐한 상품이 여러분을 기다립니다.

■우수작 / 총 10명
새턴용 버철 화이터 포토레이트 CD

■평균작 / 총 10명
게임 대형 캘린더

■입선작 / 총 15명
기타 게임스틱

카즈야의 엔딩

로우의 엔딩

챔프가 만든 철권용 4컷 만화 '쿠마의 사랑법'

•쿠마의 격렬한 포옹!
•준 : 까~악! 아~

•쿠마의 애정표현!
•미셸 : 히에엑!

•사랑하는 이 앞에서 재롱떨기
•안나 : 으악! 악!

•사랑의 끝, 살인적인 키스
•니나 : 으아아아아~

스퀘어 PS용 격투 게임 제작에 토리야마 아키라 전격 투입,
N64 죽이기 가시화인가!

토발 No. 1

장 르	격투 액션	발매일	7월 예정
제작사	스퀘어	가 격	5,800엔

이제까지 지적 사고형 게임에 집착해 온 스퀘어가 드디어 격투 액션의 진가를 인정한 듯하다. 이는 스퀘어 RPG가 PS 진입 제 1탄이 될 것이라고 믿어 왔던 팬들에게 커다란 충격이 아닐 수 없다. 하지만 뜻밖의 횡재를 한 느낌이랄까, 『FFVII』의 12월 발매에 애가 타 있는 스퀘어 팬들에게 혹시나 했던 기대가 너무나도 빨리 눈앞에 나타났다. 현재 30%의 완성도를 보이고 있는 『토발 NO.1』. 누구라고 하면 모두 감탄해 맞이할 그런 격투 게임의 대가들이 지금 새로운 3D 격투의 신기원을 이루기 위해 한자리에 모인 것이다.

혹성 토발에서 발족한 신 무투전

이 게임은 서기 2027년 토발이라는 혹성에서 개최된 「토발 넘버원」이 무대가 되는데 이 대회는 격투 매니어인 토발 왕이 200년마다 주최하는 격투 대회로 최강자의 지위에 오른 사람은 막대한 상금과 함께 최강의 남자를 의미하는 「슈퍼 토발」이라는 타이틀을 얻게 된다. 다시말해 전 우주에서 모여든 맹자들이 목숨을 걸고 노리는 것은 단지 한가지, 최강의 남자를 뜻하는 「슈퍼 토발」의 칭호를 쟁취하기 위한 것이다.

토리야마의 그래픽 세계 채용

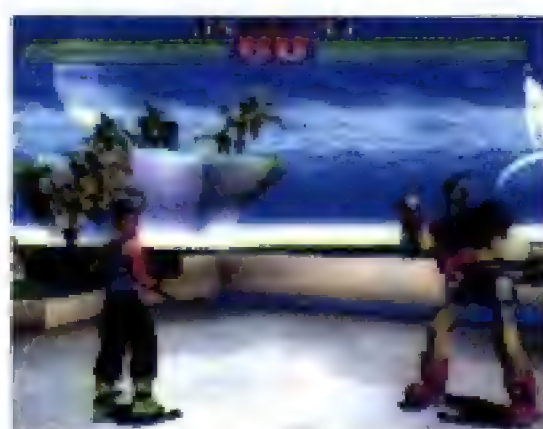
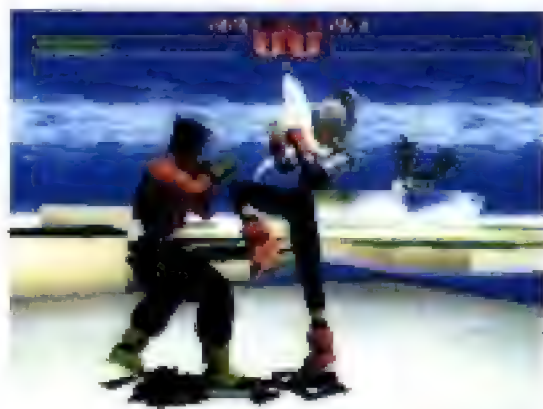
『토발 NO.1』의 유니버설 세계 설정은 토리야마의 대표작 『드래곤 볼』을 방불케 하는 놀라운 그래픽으로 지구인과 혹성인, 로보트라는 여러 타입의 캐릭터들을 저마다 다채로운 모션으로 약동감을 표출시키고 있다. 그러한 캐릭터 디자인은 단순히 텍스처 매핑에 위한 리얼함만이 아닌 「바이퍼 生폴리곤」의 아름다움을 추가한 것으로 그 약동감이나 입체감을 보다 효과적으로 연출하기 위한 수법을 채택하고 있다.

상대를 잡고 던지는 신에서는 자동으로 카메라 앵글이 바뀌어 객관적 시점이 된다

그래픽 효과에서 창출된 화려한 필살기. 하지만 여기서 말하는 화려함은 캐릭터의 순간이동이나 10m 상공 점프, 불꽃 분사와 같은 황당한 모션이 아닌 실사 격투에 최대한 접근시키는 범위 안에서 보여주는 것들이라고 이해하는 것이 좋을 것이다.

폴리곤의 위력을 바닥낸 360도 전면 공격

간단 명료한 커맨드로 맛보는 정통 격투의 멋. 『토발 NO.1』에 있어 기본적인 공격 패턴은 상단, 중단, 하단과 점프 공격으로 되어 있다. 커맨드 기술은 십자 버튼과 여러가지 버튼 조합에 의해 비교적 간단 명쾌하게 구사된다.

대전 화면을 보면 "어! 겨우 동그라미랑 세모뿐이 없어"라고 생각하는 독자들도 많을 것이다. 『토발 NO.1』은 앞에서도 언급했듯이 제작 스탭 대부분이 과거 다수의 걸작 3D격투를 탄생시켰던 격투 액션의 대가들로 원조 3D 격투에 있어 확실한 차별성과 신선한 충격을 주어야 한다는 것이 그들의 입장이다. 캐릭터 반응은 보다 감각적으로 표출하고, 이 게임에서만 채택되는 신 시스템으로 오리지널 액션 패턴을 추구하고 있다.

이동 : 대쉬는 물론 백대쉬도 가능!

360도 전면 공격 가능

보통의 대전 상태에서 십자 버튼으로 순간의 헛점을 노려 기습 공격으로 긴박감 연출

다채로운 던지기 기술

『토발 NO.1』은 던지기 퍼레이드라고 할 정도로 새로운 던지기 기술이 다수 등장한다. 이것은 단순히 움켜지고 던지는 패턴이 아니라 상대의 위치 관계나 기술의 조합, 또한 움켜쥐기는 던지기와 직접공격, 간접기술에 따라서도 상당한 차이를 보인다.

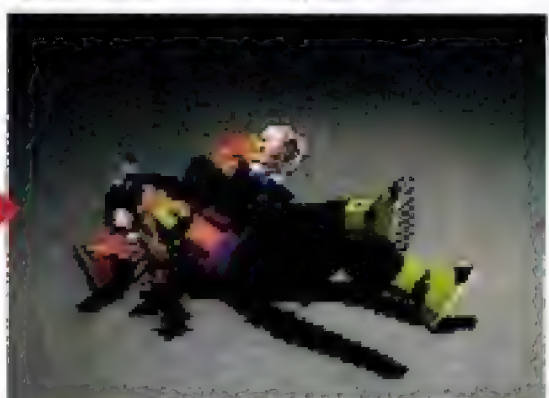
상대의 뒤로 파고들어 빠져 나갈 틈을 주지 않는 것이 공격 포인트

측면 돌파의 타이밍과 빈틈을 노리는 것은 기습 공격의 포인트

커맨드 입력은 간단 조작이 대부분이지만 구사되는 기술은 상당히 다채롭다

자이언트 스윙 상대의 발을 잡고 휘두르는 호쾌한 던지기 기술. 다이나믹한 만큼 데미지도 크다

파일 드라이버 상대에게 접근해 버튼 조작에 의해 상대를 잡고 십자키 조합으로 일정 커맨드를 입력하면 다양한 던지기와 관절기술이 펼쳐진다

십자 팔 꺾기 상대의 팔을 다리로 고정하고 팔을 꺾는 기술로 상대가 빠져나가 반격할 위험이 크지만 일단 성공하면 통쾌한 데미지를 입힐 수 있다.

4인 캐릭터 완벽 분석!

츄지 우

지구인 출신의 격투가로 175cm의 17세 소년. 학교에 다니면서 광산에서 일하는 근로 학생. 성격은 명랑쾌활하지만 조금 급한 성격 때문에 가끔 사고를 치는 때가 있다. 지구에 있을 때는 여자애들에게 너무 인기가 많아 오히려 귀찮을 정도. 츄지 우가 관심 있는 것은 오로지 격투이며 자신이 혹독한 트레이닝을 통해 강해지는 것을 느끼는 것이 유일한 즐거움이다.

할아버지에게 무술을 배워 그 후에는 독학으로 기술을 연마하고 있다. 플레이어 캐릭터로서 본 츄지 우는 밸런스가 좋고 중거리 전에서 진면목을 발휘한다.

에폰

키타이크 출신의 18세 소녀. 신장은 167cm. 지구인과 외모는 거의 비슷하지만 토발 위성의 하나인 키타이크 별 출신으로 침착한 성격을 소유하고 있지만 무서운 파워와 투지를 갖고 있다. 요즘 그녀는 부쩍 이성에 관심이 많아졌지만 아직 애인은 없다. 자신보다 강한 보이프렌드를 찾고 있는 것은 아니지만 주위의 남자들이 그녀 앞에만 서면 꼬리를 감추고 있다. 그녀의 복장을 보면 느낄 수 있겠지만 그녀는 민첩성을 살려 콤보계 기술을 주특기로 아름답지 않은 격투는 가치가 없다는 것이 에폰의 생각이다. 설정 자료를 보면 츄지와 조금 특별한 관계가 있다고 하는데, 연상의 여인이 이 게임에서도 유행하고 있는 건가?!

오라이무스

토발 태생의 켄타크 출신. 연령불명. 신장 198cm. 얼핏보기에는 살벌하게 생겼지만 외모와는 다르게 지적이고 상냥한 면모를 갖고 있다.

지구인들은 켄타크 별 사람을 정겹게 부르기 위해 애칭을 사용하는데 그는 주로 닭대가리로 통한다. 평상시에는 화를 내지 않지만..

지구인들에게 충실한 상담자 역할을 해주는 포근한 남자로 2명의 아이와 하나의 달걀을 책임지고 있는 가장.

그는 던지기를 주특기로 하며 「자이언트 스윙」에 「파일 드라이버」 등 프로레슬러에 가까운 기술을 구사하며 접근전에서 위력을 발휘한다. 대전 화면에서는 그의 털복숭이 몸이 그대로 된다.

발이 꺽여 누워 있는 상대를 노려보고 있는 에폰. 역시 다운된 모션도 평범하진 않군요!

홈

신장 180cm. 본래는 광산 작업용 로보트. 그러나 지난 대회에서 우승한 지구인 격투가 페이에게 반해 제자가 되기를 간청하게 된다. 본래는 고독을 좋아하는 페이였지만 홈의 정렬적인 투지에 감동, 제자로서 인정해 준다.

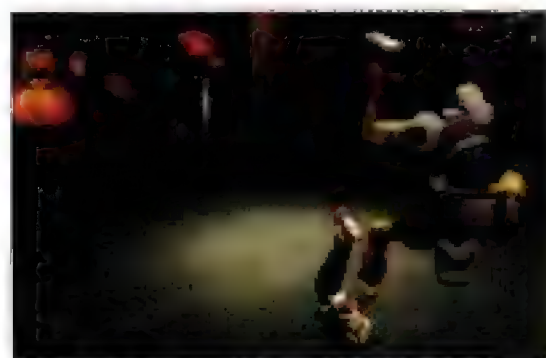
장르	롤플레잉	발매일	12월 예정
제작사	스퀘어	가격	5,800엔

하이 퀄리티 CG의 혁명이 시작된다!

화이널 환타지 Ⅶ

이번호까지 총 3번에 걸쳐 소개되고 있는 『화이널 환타지Ⅶ』. 이번호에는 이제까지 소개된 마황도시 미드갈과 새롭게 선보인 수중 신전에 대해서 소개하겠다. 또한 게임 진행에 빠질 수 없는 요소인 던전의 내부 사진도 공개! 던전 내부를 보고 있으면 어지러운 느낌마저 들 것이다.

비밀이 비밀을 부르는 환상의 세계

언제나 새로운 가능성을 보여주며 타 메이커의 게임을 압도하는 스퀘어. 이제까지 공개된 자료만을 보아도 그러한 사실에 반론을 제기하는 사람은 없을 것이다. 혹시 '스퀘어의 작품은 하루가 다르다'라는 말의 의미를 알고 있는 사람이 있을까? 이 말은 같은 작품을 제작해도 스퀘어의 작품은 매번 공개되는 자료 사진에 똑같은 장소, 장면이라도 차이점이 생긴다는 말이다. 실제로 이번의 『FFVII』에 빠질 수 없는 존재인 미드갈의 마황로를 보면 초기에 공개된 사진과 최근에 공개된 사진이 다르다는 것을 알 수 있다. 이뿐만 아니라 전투시에 구성되어 있는 게이지의 모습도 조금씩 달라져 있는데 이런 점만 보아도 하나의 작품에 어느 정도의 열정을 쏟고 있는가를 짐작할 수 있다.

미드갈 내부에 존재하는 마황로의 사진. 이전에 존재하지 않았던 파이프가 새롭게 들어가 있는 것을 알 수 있을지...

몬스터들도 더욱 화려하고 새롭게 그려질까?

정밀한 그래픽, 살아 움직이는 리얼한 생동감

『FFVII』은 이제까지의 어느 RPG와 비교해도 그래픽 면에서 뒤떨어지지 않는다. 어쩌면 이 시대 최고의 RPG를 제작하는 것일지도... 그런 스퀘어가 어떠한 회사인지 여기서 잠깐 소개하겠다(이 데이터는 95년 11월 기준). 리얼한 그래픽으로 전개되는 『FFVII』. 그 새로운 무대인 수중 신전과 이야기에 큰 비밀을 간직한 마황도시 미드갈도 자세하게 소개하겠다.

스퀘어 회사 개요

상호 : 주식회사 스퀘어
대표자 : 사장 미즈노 테츠로
자본금 : 44억 9,700만엔
영업 목적 : 소프트웨어의 기획, 개발 혹은 판매
연간 매상고 : 330억엔(95년 3월)
경상 이익 : 75억엔(95년 3월)
매상 구성 : 가정용 게임 소프트 88%, 로열티 1%, 수출 11% (95년 9월 중간 결산)
종업원수 : 302명 (95년 11월)
대졸 초임 급여 : 19만 4천엔
관련회사 : 스퀘어 소프트,INC(미국), 주식회사 소리드, 주식회사 데지큐브, 스퀘어 LA(미국)
간부임원 : 사장 미즈노 테츠로, 부사장 사카구치 히로노부, 부사장 스즈키 쇼우

WORLD : 심해에 가라앉은 수중 궁전

깨어진 달걀같은 모습을 한 거대한 수중 도시. 아직 정확한 명칭은 알 수 없지만 그 특이한 형태와 신비로운 분위기로 살펴보면 이야기에 깊게 관련되는 장소일 가능성이 크다. 특히 사진에 에어리스의 모습이 보이는 것으로 보아서 에어리스와의 만남이 이루어지는 장소일지도... 어쨌든 이번 모험은 해저에도 발을 디디게 될 것같다.

신비스러운 느낌의 해저 미궁

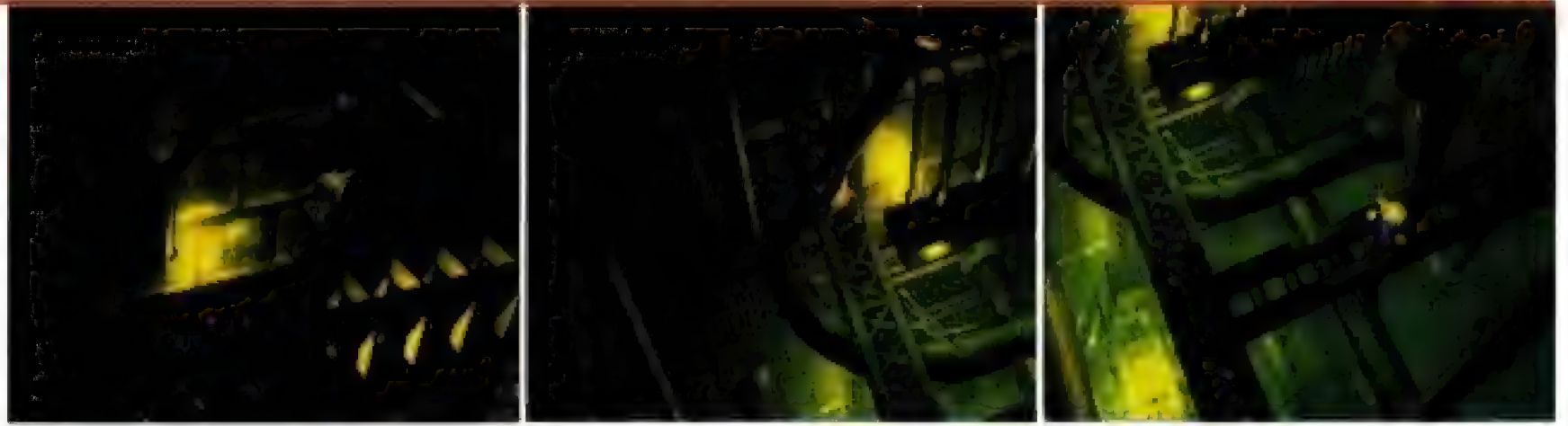
제단에서 에어리스는 무엇을 기도하는 것일까?
제단같은 장소에서 정성을 다해 기도하고 있는 에어리스. 그 모습을 쫓아 다가가는 클라우드. 이것은 이 도시에서 일어나는 이벤트일까?

STREET : 압도적인 존재감! 증기기관의 소리가 들려온다!

고도로 발달된 기계문명을 연상시키는 마황도시 미드갈. 중심부에서 방사상으로 뻗은 8개의 마황로에 둘러싸인 도시이다. 그 박력도 빼놓을 수 없는 부분이지만 현실감 또한 대단하다. 여기에 살고 있는 사람들의 숨소리가 들려올 것만 같은 느낌이다. 그렇다면 "마황"은 과연 무엇일까?

마황로 : 미드갈에 존재하는 비밀의 시설. 도시의 외부를 둘러싸듯이 총 8개가 설치되어 있다. 어떠한 용도로 사용되는지는 불확실하지만

최상부

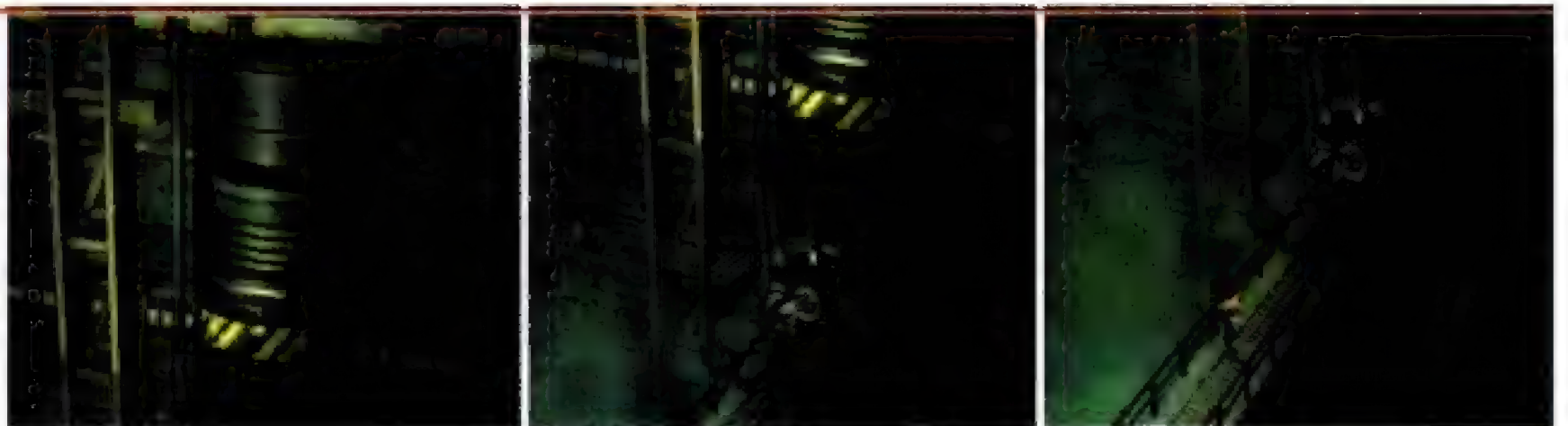
무엇인가 에너지를 유출하는 장치라면 보통 핵심적인 부분은 최상층에 존재하지 않는 경우가 많다. 역시 단순한 출입구일까?

외부

가까이 다가서면 그 거대함을 피부로 느낄 수 있다. 하나하나의 마황로는 도시를 둘러싸듯이 통로로 연결되어 있다. 역시 어떤 에너지를 만들어내는 장치일텐데... 중요한 시설이라 생각된다

내부

이것이 마황로 내부의 모습. 거대한 탱크와 그것에 연결되어 있는 밸브. 대체 어떠한 장치일까? 탱크같은 것은 어떤 물체나 에너지의 전송 장치같은 느낌이 든다. 증기의 열기가 전해지는 듯하다

최하층

마황로의 최하층. 통로가 있지만 그 끝이 보이지 않는다. 통로의 끝에 있는 사각의 입구는 엘리베이터인가? 벽에 붙어 늘어져 있는 것은 대체 무엇일까? 사다리라고 하기에는 너무나 큰데...

이야기에 크게 관계되어 있음에는 틀림이 없다.

DUNGEON : 입체적 던전이 오감에 전해져 온다!

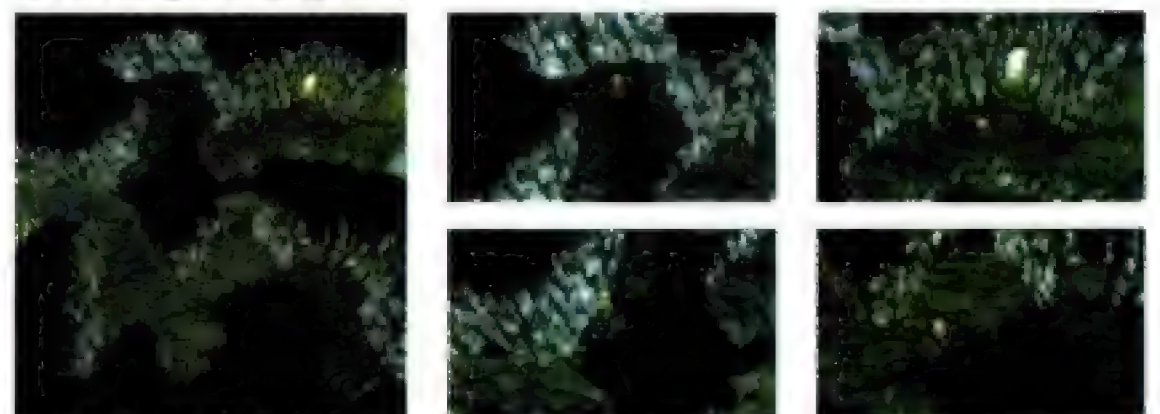
3D입체 영상으로 그려진 가상공간은 거리나 전투신만이 아니다. 모험에서 빠질 수 없는 위험한 던전도 완전히 3D공간으로 표현되어 있다. 현실감 넘치는 리얼리티로 다가오는 던전들은 RPG사상에 길이 남을 정도로 아름답다.

갈 길을 막고 있는 절벽

어두운 동굴의 앞쪽에 보이는 밝은 빛. 그 앞에 가 보면 그 곳에는 끝이 보이지 않는 절벽이 있다. 흡사 모험 활극을 연상시키는 대단한 연출이다. 더욱이 그 화면에서 전해지는 박력은 흡사 진짜같은 느낌. 고소 공포증이 있는 사람에게는 괴로운 이벤트가 될지도!?

동굴 내부

이것은 동굴 내부사진. 종유동과 같은 서늘한 공기를 느낄 수 있을 것같다. 천정에서는 물방울이 떨어진다

아래에서 차례대로 동굴을 빠져나와 올라가면 절벽이 보이게 된다. 물론 이것은 실제 게임 화면이다. 빠르게 흘러내려가는 물소리가 들려올 것이다

이렇게까지 아름다운 던전은 지금까지의 RPG에서는 찾아볼 수 없었다

장 르	격투 액션	발매일	여름 발매 예정
제작사	줌	가 격	미정

숨겨진 요소가 매력적인 제로의 세계, 60플레임으로 완벽 진화!

제로 디바이드 2

지난해 SF 3D폴리곤으로 등장해 격투 팬들을 열광케 했던 「제로 디이드」가 1초에 60플레임으로 진화되어 1년만에 신 캐릭터를 앞세우고 재등장한다. 아직은 개발 초기 상태로 전작에서 변경된 사항은 자세하게 공개되지는 않았지만 링 끝에 매달려 이동하는 것과 히트되는 동시 푸른 섬광이 공격을 당한 캐릭터에게 원으로 표시되는 등, 독특한 시스템이 다수 추가되었다.

공성 프로그램의 진화

전작에서는 네트워크 공간에서 탄생된 공성 프로그램들이 익스텔 타워 최상층에 군림하는 익스텔을 쓰러뜨리고 타워와 함께 자취를 감춰버렸다. 또한 위험한 공성 프로그램을 만든 해커들도 각국의 조사기관에 체포되어 사건은 일단락되었지만 아직 그들은 살아 있다.

사건이 해결되고 공성 프로그램들은 해커들의 관리에서 벗어나 라스트 보스인 익스텔과 함께 자기 의지로 생존하는 가상 생명체로서 진화를 시작하고 결국은 그 사실이 발각되고 만다. 그들은 「생체조직의 에뮬레이션」을 각각의 프로그램에 넣어 생명체에 가까운 상태로 변화되고 있는 것이다. 그들의 최종 목적, 그것은 에뮬레이션(emulation/경쟁)을 통해 최상의 공성 프로그램이 되는 것이다.

새롭게 개량된 ZERO의 모습. 외형은 전작보다 스마트해진 느낌이지만 구체적인 성능에 관해서는 아직 밝혀진 것은 없다. 하지만 연속기가 중요한 승리 조건이 되는 것은 전작 스타일 그대로.

기본 시스템은 전작 그대로!

승패의 룰이나 조작 방법 등 기본적인 시스템은 전작과 같다. 엑스 버튼으로 펀치, 동그라미 버튼은 킥, 네모 버튼을 누르면 방어하게 되며 커맨드 입력에 따라 필살기가 나오는 것도 그대로이다. 제한 시간 내에 대전 상대의 체력을 제로로 하든지 링 아웃시켜 적 캐릭터를 두명 쓰러뜨리면 승리하게 된다.

움직임은 1초에 30플레임이었지만 게임성으로 그래픽의 단점을 충분히 보충했던 전작. 숨겨진 요소도 한몫을 했다

역시 기대를 저버리지 않고 네코가 재등장한다. 보기에는 멍청한 고양이지만 파워가 상당해 펀치 다발로 KO시키야 한다

『2』의 신 시스템

『2』에서는 전작 캐릭터에 추가되어 버스를 포함 새로운 캐릭터가 4체 등장한다. 전작 캐릭터는 모습이 다소 변경되어 기술 역시 새롭게 변신했다. 또한 링 끝에 매달린 상태에서 옆으로 이동할 수 있게 되어 코너로 몰고 가는 전투가 유쾌한 요소를 제공한다. 그래픽은 1초에 60플레임으로 묘사되어 전작보다 캐릭터의 움직임은 더욱 리얼해져 조작 감각이 훨씬 부드러워졌다. 이번에 공개된 화면 사진은 아직 개발 초기 단계의 것으로 앞으로 개발이 진행됨에 따라 그래픽도 더욱 리얼해질 것이다.

체크 1. 히트 마크 표시

공격이 히트하면 파편이 날아다니기도 하고 그 외에 파란색 빛으로 된 원이 히트하는 순간 표시된다. 이것으로 인해 공격을 히트시킬 때의 쾌감또한 전작의 두배가 될 것이다.

체크 2. 오버 리액션

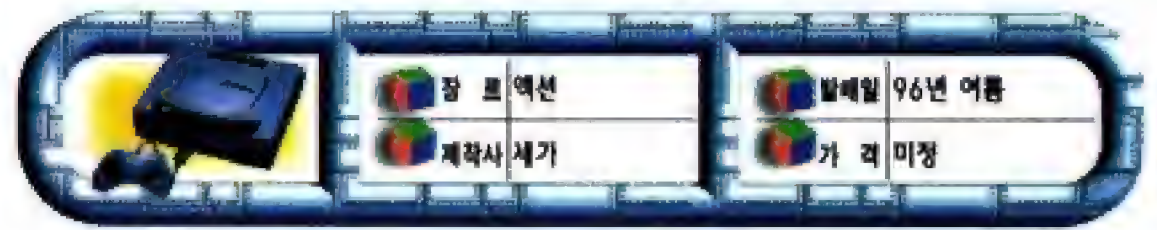
공격에 따라 상대 캐릭터가 오버 액션을 하는 경우가 많으며 전작에 비해 공격을 받을 때의 액션이 훨씬 다채롭다.

링에 매달린 상태에서 옆으로 이동해 상대의 공격을 피해 스테이지 위로 올라갈 수가 있다

용어 설명

공성 프로그램

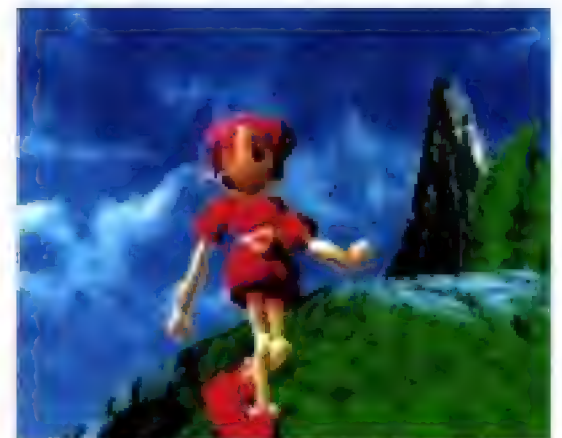
네트워크상에서 국가간의 경쟁을 위해서 작성된 프로그램. 전작에서는 국가간의 자료가 들어있는 네트워크에 XTAL TOWER라는 것이 돌연 나타나 자료를 독점하고 가장 우수한 프로그램을 가진 국가에게 개방하게 되어 있었다. 그 때문에 각 국가에 존재하는 우수한 해커들이 정부에 고용되거나 개인적으로 XTAL이 제시한 「게임」에 참여하게 된다. 그런 그들이 사용하는 격투용 프로그램을 공성 프로그램이라 한다.

장르	액션	발매일	96년 여름
제작사	세가	가격	미정

꿈은 누구나 꾸는 것이다. 평소 자신이 원하던 일이 꿈으로 나타나는 경우도 있고 무언가를 암시하는 경우도 있다. 넓은 하늘을 자유자재로 날아다니고 싶은 생각은 누구라도 한번쯤은 했을 것이다. 비록 그것이 꿈에서라도. 그러한 소원을 들어주는 게임, 그것이 『나이츠』가 아닐까? 환타지 월드에서 펼쳐지는 신감각 액션 게임이 올 여름을 강타한다.

세가 소닉팀! 드디어 움직였다!!

나이츠

into dreams...

계곡을 날아다니는 나이츠. 궤적을 그리는 별의 잔광이 상당히 환타스틱하다

게임에서는 나이츠만이 아니라 두명의 인간 캐릭터도 등장한다

대히트를 예감시키는 플라이트 액션 게임

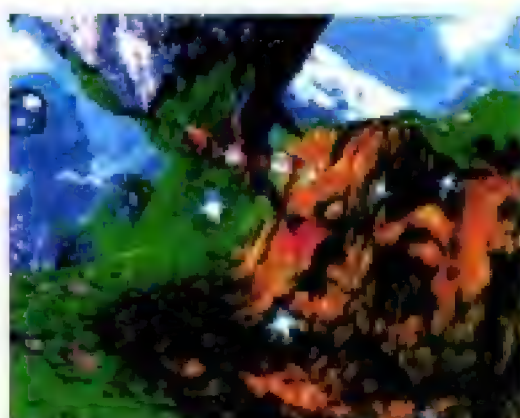
과거 슈퍼 알라딘보이에서 세계적으로 대히트를 기록한 소프트 『소닉 더 헤지혹』 시리즈. 첫번째 작품부터 이 시리즈의 제작에 참여하고 있었던 「소닉 팀」이 드디어 새턴 소프트의 제작에 본격적으로 참여했다. 그러나 그 타이틀은 소닉이 아니다. 소닉에서 존재했던 시스템들을 다수 받아들임과 동시에 완전히 새로운 세계를 새턴에 등장시킨 것이다. 그 이름은 『나이츠』. 인간이 꾸는 꿈속을 자유롭게 날아다니는 것이 가능한 꿈속 세계의 주인이 이 게임의 주인공이다. 소닉이 그러했던 것처럼 나이츠도 넓은 필드를 자유롭게 날아다닌다. 플레이어는 이 나이츠와 함께 꿈의 세계 「나이트피아」로 모험을 떠나게 된다. 꿈이 만들어 낸 세계가 무대가 되고 있기 때문에 나이츠를 포함해 배경이나 캐릭터들이 모두 환타지풍으로 그려지고 있다.

인간의 마음에 비춰진 두개의 세계

앞에서 잠시 이야기했던 꿈의 세계 나이트피아. 그러나 이 게임에는 나이트피아 이외에도 또다른 꿈의 세계가 있다. 그것은 나이트메어. 나이츠의 무대는 꿈을 꾸는 동

자유를 최우선으로 생각하며 살아가는 나이츠와 고민을 해결하면서 성장해가는 엘리오트, 그리고 클라리스

나이트피아

이데아에 의해서 창조된 이상의 세계. 인간의 마음속 깊은 곳에 있는 생각을 기본으로 만들어졌기 때문에 그 세계는 과거 자신이 본 적이 있는 풍경이거나 현실 세계를 그대로 재현한 것일 때도 있다. 이 나이트피아에 살고 있는 자들을 「나이트피언」이라고 부른다. 꿈속에서 희망이 실현되거나 즐거움을 느끼는 것도 이들이 도와주기 때문이다.

밝은 태양에 둘러싸인 세계. 어딘가에서 본 적이 있는 듯한 느낌은 그것이 인간의 꿈에 의해서 만들어졌기 때문이다

나이트메어

인간의 의식을 꿈의 세계에서 쫓아내고 나이트피아를 소멸시키기 위해서 와이즈맨이 만든 세계. 빛이 없으며 암흑의 공간만이 지배되는 악몽의 세계이다. 인간의 마음속 깊은 곳에 있는 의식을 그 인간이 가장 증오하는 형태로 나타낸다. 이 세계에서 공포를 만들어 내고 있는 자들을 나이트메언이라고 부른다. 무엇인가에 쫓기는 꿈, 끝없이 떨어지는 꿈, 친한 사람을 잃어버리는 꿈 등 이러한 악몽은 모두 인간의 마음을 이용해서 그들이 저지르고 있는 일이다. 그러나 이 악몽에 맞서서 이겨낸 사람은 정신적으로 큰 성장을 한다고 한다.

나이츠는 원래 나이트메어의 주민이었지만 스스로의 자유를 위해서 반기를 들게 된다

안 의식이 다른 이차원의 공간으로 날아간다는 가정하에 펼쳐지게 되어 있다. 여기서는 그 두개의 세계를 설명하겠다.

플레이어의 분신이 되는 3인의 캐릭터

이 게임에는 플레이어의 사이드 캐릭터로 나이츠, 엘리오트, 클라리스 3인의 캐릭터가 등장한다. 여기서 나이츠 이외에는 인간으로 3명이 힘을 합쳐 나이트피아에서 모험을 하게 되지만 제각기 다른 목적을 가지고 있다.

나이츠

나이트메어를 지배하는 초생명체 와이즈맨의 오른팔로 태어났지만 본래 누구에게도 얽매이지 않는 자유분방한 성격이 화근이 되어 꿈의 틈사이에 감금되고 만다. 나이트메언 중에서도 특히 비행 능력이 뛰어나 하늘을 자유롭게 날아다니는 것이 가능하다. 또한 공중에서 1회전하면 공간에 구멍을 내는 특기도 가지고 있으며 몸을 마음대로 변형시킬 수 있기 때문에 어떠한 장소라도 이동할 수 있다. 와이즈맨을 쓰러뜨리고 자유의 몸이 되기 위해서 엘리오트와 클라리스에게 힘을 빌려준다.

어딘지 작은 악마같은 분위기를 풍기면서도 전혀 미워보이지 않는 나이트

하늘을 자유롭게 날아 어디라도 좋아하는 곳으로 갈 수 있다

엘리오트 에드워즈

트윈시즈의 센트럴 스퀘어에 사는 15세의 소년. 스포츠, 공부 등 모든 면에 만능으로 그 중에서도 특히 농구가 특기이다. 어린 나이에 비해 성격은 상당히 차가워 타인 앞에서 감정을 나타내거나 스스로 문제를 일으키는 일 등을 하지 않는다. 그러한 성격 탓에 어느 사건을 계기로 나이츠와 만나게 된다.

어떤 일이라도 무난하게 넘어가지만 그때마다 상당히 감정을 억누르는 엘리오트

소년의 몸으로 강력한 액션을 보여주는 엘리오트

『NIGHTS』의 메인 스토리

저녁에 잠을 자고 있을 때 꾸는 이상한 꿈. 혹시 그것은 나이츠를 만나게 될 징조일지도 모른다

주인공의 한명인 클라리스. 따스한 빛에 감싸인 그녀는 무엇을 보고 있는 것일까?

엘리오트는 어떤 사건이 계기가 되어 나이츠를 만나게 된다

극히 평범한 아이인 엘리오트와 클라리스. 이 두사람이 나이트피아의 대사건에 휘말려들게 된 것은 이런 일이 원인이었다. 친구와 농구를 즐기고 있던 엘리오트는 갑자기 나타난 고등학교 그룹에게 코트를 빼앗기고 만다. 과거에 느끼지 못했던 패배감을 맛본 그날 밤, 오후의 굴욕을 재현하는 듯한 악몽에 쫓기며 괴로워하는 엘리오트. 그러자 눈 앞에 이상한 건조물이 보이고 그곳에 갇혀있는 나이츠를 만나게 된다. 한편 클라리스는 트윈 시즈 100주년 기념 뮤지컬의 일반 공모에 응모하여 제 2차 심사까지는 통과하지만 너무나 많은 사람들 앞에 서야 하는 자신을 두려워하며 완전히 자신을 잃어버린다. 꿈속에서까지 이러한 악몽에 괴로워하던 그녀는 엘리오트와 같이 나이츠를 만나게 된다.
그리고 악몽의 세계에서 그들을 괴롭히던 와이즈맨을 쓰러뜨려 각각 잃어버린 「자유」, 「꿈」, 「용기」를 찾기 위한 모험을 떠나게 된다.

클라리스 싱클레어

트윈시즈의 교외에 사는 15세의 의 소녀. 예술가의 가문에서 자랐기 때문에 감수성이 예민하다. 뮤지컬의 무대에 서는 것이 어릴 때

부터의 꿈이지만 부끄러움을 많이 타고 어리숙한 성격 탓으로 아직 찬스를 잡지 못하고 있다.

어느날 드디어 빅 찬스가 돌아왔지만 오디션 회장에서의 실수로 완전히 자신감을 잃고 만다. 그날밤, 악몽에 사로잡힌 의식 속에서 그녀는 자신을 향해서 부드럽게 웃음짓는 나이츠와 만나게 된다.

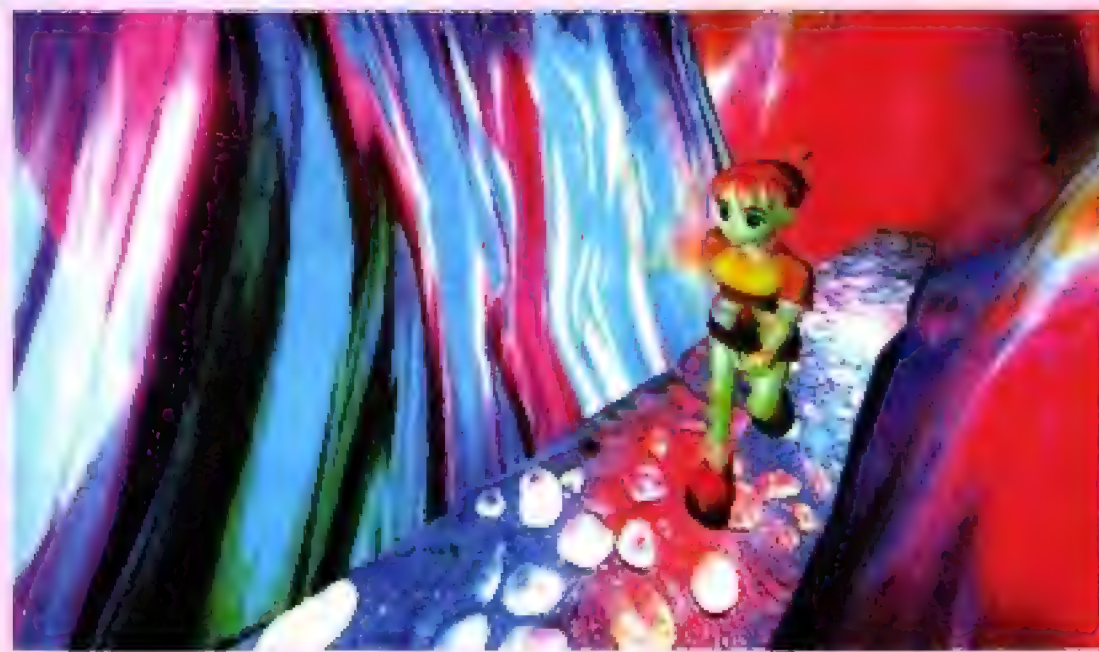
실패를 두려워하여 실력을 제대로 발휘하지 못하고 도망친 클라리스. 이 모험에서 그런 점이 어떻게 극복될까?

나이츠와의 모험으로 성장해 간다

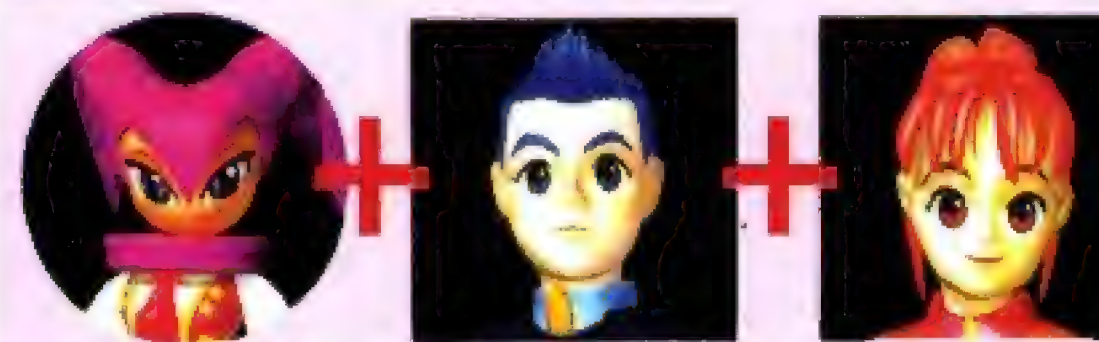
1 실제로 하늘을 날으는 듯한 비행감

우선 이 게임의 기본적 개념인 「하늘을 자유롭게 날아다닌다」라는 게임성. 이것은 인간이 아닌 나이츠라는 다른 세계의 사람에게 플레이어를 동화시켜주는 역할을 한다. 빠르게 날기도 하고 느리게 날기도 하면서 급하강, 급상승으로 하늘을 나는 꿈을 대신해 준다. 물론 단순히 나는 것만이 아니라 링으로 만들어진 코스를 계속해서 통과하여 클리어하거나 적과 싸우는 액션 게임의 요소도 확실하게 들어나 있다.

플라이트 시뮬레이션과는 근본적으로 다른 재미. 어디로 가든지 무엇을 하든지 플레이어의 마음대로이다

2 꿈의 세계를 무대로 한 모험

『나이츠』의 무대는 인간의 의식이 기본으로 된 꿈의 세계. 그곳에는 즐거운 꿈의 나이트피아, 무서운 꿈의 나이트메어라는 두개의 세계가 존재한다. 엘리오트와 클라리스는 어떤 때는 자신들의 힘만으로, 어떤 때는 나이츠의 힘을 빌려 이 세계를 돌아다니며 모험을 하게 된다. 악몽이 실체화된 나이트메어에서의 싸움은 마음 속에 감춰진 연약함과의 싸움이기도 하다.

악몽을 꾸고 있는 클라리스의 이미지CG. 탈출하는 방법은 자신의 마음을 강하게 갖는 것뿐!?

3 각각의 목적을 가지고 행동하는 캐릭터

의사를 가진 생명체와 같이 자유롭게 하는 것이 가능한 것같다. 실제로 엘리오트와 클라리스는 꿈의 세계에서는 나이츠를 통해서 친구이지만 현실 세계에서는 완전한 타인이다. 즉, 이 이야기는 두사람이 각각, 그리고 동시에 보고 있는 꿈 속에서의 일들이다. 나이츠를 포함하여 그들 3인은 각각의 목적을 가지고 힘을 합하는 것이다.

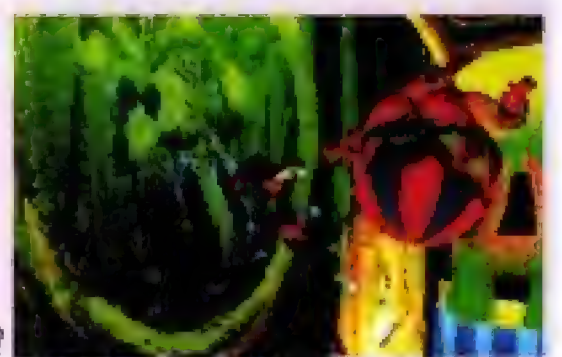
제각기 모험을 하는 3인

4 심리학으로 그려진 무대 배경

심리학에서는 인간의 마음 깊숙한 곳에 있는 생각을 파악하는데 해몽을 이용하기도 한다. 『나이츠』에서도 세계관의 구상에 심리학의 연구서가 크게 도움이 됐다고 한다. 예를들면 엘리오트나 클라리스의 뒤에 보이는 배경을 보면 각각 황야와 녹지대로 나뉘어 있는 것을 알 수 있다. 이것도 두사람의 심리를 표현한 연출이다.

적은 자신의 마음 속에 있다!?

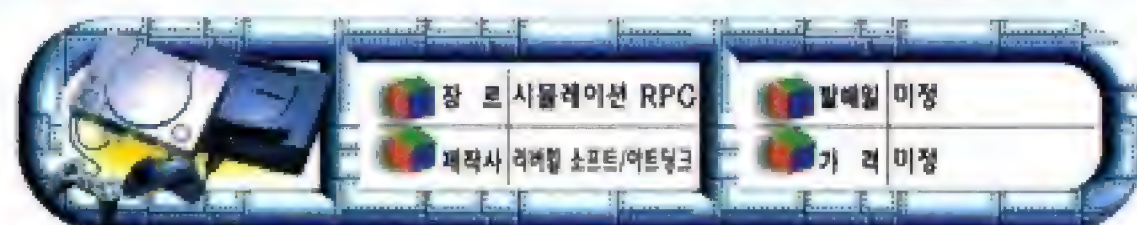
뉴타입 소프트 NIGHTS 의 매력을 점검!

과거 슈퍼 알라딘보이의 견인차 역할을 했던 소닉팀이 제작한 『나이츠』. 이 게임은 독특한 분위기와 새로운 경지를 개척하려 하는 제작자의 의도가 확실히 전해지는 작품이라 생각한다. 발매 예정으로 되어 있는 여름까지 기다릴 수 없는 팬이라면 앞으로 계속될 신 정보에 주목하길 바란다.

살아있는 세계를만들어주는 A-LIFE 기능이란?

이 『나이츠』에는 「A-LIFE」라고 불리우는 인공 생명 프로그램이 채용되어 있다. 이것에 대해서 알기 쉽게 설명하면 컴퓨터 상의 존재가 게 살아있는 시스템이다. 『나이츠』에서라면 꿈의 세계에 사는 나이트피언들이 그곳에 단순히 존재하는 것만이 아니라 독자적인 생태계를 가지고 생활하는 모습을 게임에서 표현하고 있다. 더욱이 플레이어는 게임상에서 이 「A-LIFE」에 참여 어떠한 내용으로 전개될 지는 알 수 없지만 이것도 플레이를 할 때에 느끼는 또하나의 재미가 될 것임에는 틀림이 없다.

전설의 오거 배틀 & 택틱스 오거

장르	시뮬레이션 RPG	발매일	미정
제작사	리버힐 소프트/아트딩크	가격	미정

SFC에서 상당한 인기를 모았던 퀘스트의 오거 시리즈가 새턴과 플레이 스테이션 양쪽으로 등장한다. 여기서 상당히 재미있는 점은 이식을 하는 메이커가 퀘스트가 아니라 SS로는 리버힐 소프트가, PS로는 아트 딩크가 이식을 담당하고 있다는 점이다. 과연 어느 쪽의 완성도가 더 높을까?

팀 배틀로 전개되는 리얼타임 시뮬레이션

오랜 옛날, 힘이야말로 모든 것이라는 가르침과 어둠을 다스리는 마물이 지배하는 제테기네아라 불리우는 시대가 있었다…

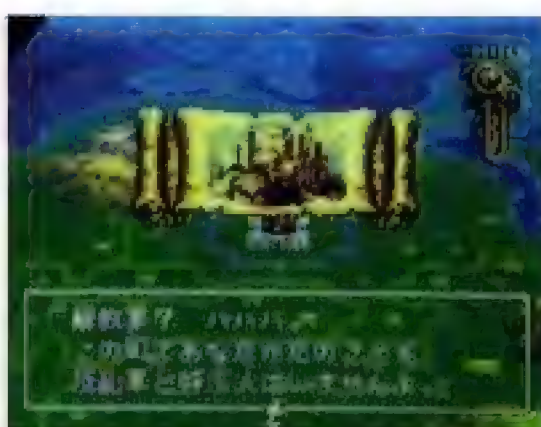
1993년에 발매된 『전설의 오거 배틀』은 환타지적인 세계에서 전개되는 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 제국의 압정에 대항하는 반란군의 총사령관으로 기사와 마법사, 혹은 천사나 악마 등을 이끌고 도시를 해방시키면서 그 지방을 다스리는 보스를 쓰러뜨린다. 종래의 시뮬레이션 게임과는 달리 전투시의 맵이 헥스로 표시되지 않고 완전한 필드를 이루고 있다.

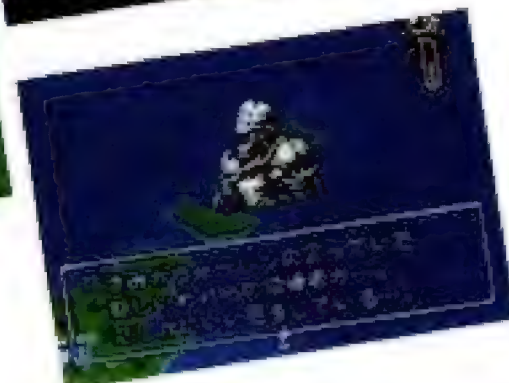
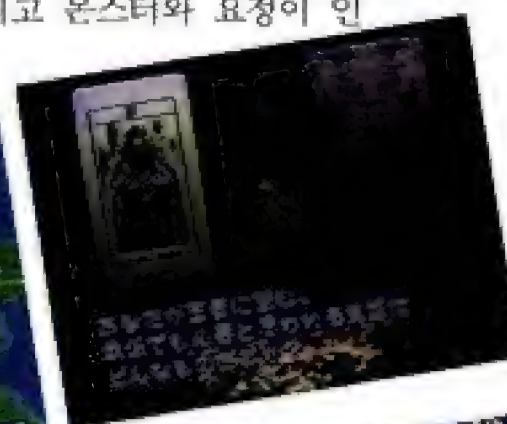
목적지를 지시하는 것만으로 각 유니트는 지형에 대응하여 진군을 시작하고 적과의 만남으로 자동적으로 전투가 시작된다. 시나리오는 멀티 엔딩으로 카오스 프레임이라 불리우는 민중의 신뢰도에 의해 도중의 전개가 크게 달라지게 된다.

이 게임 최대의 매력은 유니트의 편성으로 시나리오 상에서 동료가 된 캐릭터나 도시에서 모은 동료 중에 리더를 결정해 목적에 맞추어 유니트를 작성할 수 있다. 또한 레벨 업에 따른 클래스 체인지도 있기 때문에 캐릭터를 키우는 재미도 충분하다.

장대한 스케일의 드라마가 펼쳐진다

『전설의 오거 배틀』이라는 게임의 배경에는 Ogre Battle Saga라는 장대한 스케일이 존재한다. 신들과 오거가 싸웠던 전설이 이야기되고 몬스터와 요정이 인

화면은 SFC용 사진. 이때도 그래픽은 아름다웠지만 더욱 뛰어날 것임에 틀림이 없다

악마의 권유가 있거나, 악인을 동료로 삼는 등 여러가지 선택기가 존재한다. 그리고 그 선택에 의해서 민중의 지지가 변하게 된다

옛번의 만남과 전투에서 이야기는 연결되어 간다. 숙적에 도전하는 자, 신념을 위해 싸우는 자 등, 캐릭터의 수만큼 이야기가 존재한다

간과 함께 살아가는 시대. 그러한 환타지적인 설정은 이 오거 배틀을 구성하는 중요한 요소이다. 예를들면 캐릭터와 아이템의 설정에 의해서 비주얼 등이 섬세하게 변경된다.

그리고 이 게임은 독특한 세계관과 함께 오거 배틀의 매력으로 자리잡았던 것은 심도있는 스토리였다. 배반자로 낙인이 찍혀 유폐된 기사, 어머니의 원한을 갚을 기회를 얻기 위해서 여행을 떠난 승려 등 제각기의 드라마적 배경을 가진 캐릭터들이 다수 등장하고 복잡하게 얽혀서 스토리가 전개된다. 이러한 점도 『전설의 오거 배틀』을 걸작으로 만들어준 큰 요소 중에 하나이다.

또 하나의 전설 택틱스 오거

제테기네아 대륙의 머나먼 지방, 오베로 해역 서쪽에 떠 있는 발레리아 섬은 피로 물들인 전란이 계속되고 있었다. 해양 무역의 중계지로 패권을 둘러싼 민족간 분쟁이 끊이지 않는 땅이었다.

작년말에 발매된 이 게임도 전작과 마찬가지로 멀티 엔딩 방식이지만 단순히 선, 악이 존재하는 것이 아니라 때로는 적과 손을 잡기도 하고 대의를 위한다는 이름아래 그 손을 피로 물들이기도 한다. 그러나 상당히 정돈된 시나리오는 여러 갈래의 길로 나뉘어져도 충분히 시나리오를 즐길 수 있도록 짜여져 있다.

전투는 전작과 비교해서 더욱 시뮬레이션적인 색이 강해졌고 높낮이와 기후의 개념이 도입됐다. 또한 단순한 턴제가 아닌 민첩함과 중량으로 나눠진 WT(웨트 턴)이라 불리우는 패러미터에 따라 행동순서가 결정되는 방식을 채택하고 있다.

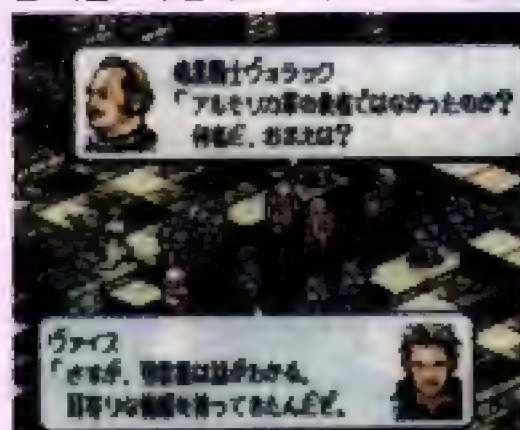
그 압도적인 스토리도 이 게임의 소개에 빼놓을 수 없는 부분이지만 가장 빼놓을 수 없는 점은 자세한 「헬프 시스템」이다. 복잡한 스토리와 인물에 대해서는 「워렌 레포트」라 불리우는 메모에 기재되어 있으며 게임 개시 전에 초보자를 위해서 유니트와 행동을 설명해주는 옵션도 구성되어 있다.

게임은 SFC용의 화면사진이다. 당시 16비트라고는 생각되지 않을 정도의 웅장한 그래픽을 자랑했다

SFC용에서도 충분히 영화같은 그래픽이었지만 차세대기에서는 이 이상의 연출을 기대할 수 있을 것이다

차세대기의 오거는 이렇게 변한다!

『전설의 오거 배틀』과 『택틱스 오거』 양쪽 모두 이미 완성된 게임이고 원 제작사인 퀘스트의 간판작이기 때문에 내용의 변경은 일체 없을 것이다. 그렇지만 그대로 이식하기에는 웬지 허전할텐데… 과연 차세대기로 이식되며 어떠한 점들이 파워 업될지 궁금하기 그지 없을 것이다. 여기서는 간략하나마 그 점에 대해서 알아보자.

일단 가장 크게 바뀌는 법은 사운드. CD ROM이라는 미디어를 이용하기 때문에 사운드 부분은 특별히 이야기 하지 않아도 알 것이다. 그래픽적으로는 원작의 분위기를 망치지 않기 위해서 일부분 색 수만 증가시킬 계획이다. 물론 고해상도 모드를 생각하고 있다고 한다. 또한 이벤트 부분에는 드라마적 요소를 강조하기 위해서 음성화를 실현시킬 계획이며 필드 맵에서의 세이브를 가능하게 하는 등 플레이어를 위한 친절 시스템을 늘린다고 한다.

이벤트 신에서는 육성 지원이…

이 아름다운 그래픽이 더욱 아름답게 바뀐다

「오거」시리즈를 새턴으로 이식하는 리버힐 소프트 개발자에게 듣는다

챔프: 어떤 유저층을 위해 개발되고 있는가?

에마쯔: 음성의 추가, BGM의 버전업, 맵 도중 세이브 등 여러 부분에 업 그레이드되고 있기 때문에 SFC로 즐겨 본 적이 있는 유저라도 다시 플레이해 봐도 새로운 느낌을 받을 것이다. 그러나 이 「오거」시리즈는 새턴 유저에게도 충분히 어필할 수 있는 타입의 게임이라고 생각한다. 숨겨진 맵 추가 등 새턴용 만의 특성이 많이 준비되어 있다.

챔프: 무비나 음성의 추가는?

에마쯔: 드라마 장면에 관해서는 음성화리고, 이미지적인 오프닝 무비를 제작할 예정이다.

챔프: 이식에 중점을 둔 부분은?

에마쯔: 저 자신이 오거팬이기 때문에 세계관이나 이미지라든가 하는 컨셉트에 맞는 부분 등 변경이 불가능한 부분을 철저히 파악해서 오거팬들이 실망하지 않을 작품을 만들 생각이다. 물론 새턴으로 처음 오거를 접하는 게이머들에게도 신선한 느낌을 주기위해 노력할 것이다.

리버힐 소프트 개발 프로듀서
에마쯔 쥰니 (27세)
「부라이Ⅱ」, 「프린세스 미네르바」 SS용 「졸업Ⅰ」 등의 기획 및 그래픽 담당

원작 메이커 퀘스트가 밝히는 택틱스 오거

「택틱스 오거」 최대의 특징은 전투 필드가 3D로 구성되어 있다는 점입니다. 이미 널리 알려진 이 개념을 실현하기 위해 상당한 시간을 허비해야만 했습니다. 이것이 가장 힘들여 제작한 부분입니다. 이 높은 개념을 추가시킴으로서 각 유니트의 행동 수단을 보다 다채로운 게임으로 완성시켰다고 확신합니다. 고저차에 의한 공격시의 우위성은 각 맵공략시에 상당한 재미가 가미되어 있으므로 그 어느 게임보다도 잔재미를 부여해줍니다. 또 일각일각 변화하는 날씨도 필드에 변화를 가져오고 공략시에 미묘한 영향을 줍니다. 이 이외에 역시 장대한 시나리오와 그래픽에 주목할 만하죠.

화면상을 좁아라 날뛰는 캐릭터들의 움직임, 다양한 무기와 마법을 행사하는 애니메이션이 표현되고 있습니다.

시스템, 그래픽과 함께 대폭적인 변경을 한 이 게임은 같은 「오거배틀」 시리즈이긴 하지만 어느 의미에서는 전작과 반대 위치에 있는 소프트일지도 모릅니다. 많은 부대를 인솔하고 지휘하는 「전설의 오거 배틀」은 전략성을 중시하고 있습니다. 그러나 「택틱스 오거」는 전술성을 중시하여 개발하고 있습니다.

어느 부분이 유저의 마음에 들지는 모르지만 어느부분도 퀘스트가 자신을 갖고 게임계에 내놓은 소프트입니다. 보다 많은 유저가 재미있게 플레이했으면 하는 바램입니다.

어클레임의 닌텐도64 소프트 지상공개!

기 종	닌텐도64	제작사	어클레임	가 격	미 정
장 르	액션	발매일	9월 예정		

현재 닌텐도64의 소프트는 해외의 우수한 소프트 메이커가 개발하고 있는 것이 많다. 이번에는 그러한 닌텐도64의 드림 팀 중에 하나인 어클레임에서 공개된 초특보를 소개하겠다. 소프트웨어의 명칭은 『튜록』. 이번호에서는 개발 중의 화면 사진을 토대로 게임의 내용을 알아보자.

튜록 Dinosaur Hunter

무대는 원시시대에서 미래도시의 폐허까지

튜록은 정확하게 말해서 퍼즐적인 요소를 가진 전략적 액션 게임이다. 개발 중의 버전으로 알 수 있는 것은 기본적으로 건 슈팅 감각이 강하다는 점. 단, 이 게임의 특징은 무기의 종류가 독특하며 단순히 쏘는 것이 아니라 지뢰와 같은 것을 설치하여 시간을 두고 적을 쓰러뜨릴 수 있다는 점이다. 상당히 머리를 사용하지 않으면 클리어하지 못할 것같다.

이것이 튜록의 개발 현장이다!!

여러 장르의 요소가 복합적으로 섞여있는 튜록. 이 튜록의 프로젝트가 미국 닌텐도와 함께 시작된 것은 정확히 2년 전부터이다. 물론 기회가 된 것은 전부터 친한 사이였던 어클레임의 부사장 '다린 스터빈튼'과 미국 닌텐도의 회장 '링컨 하워드'의 만남이었다.

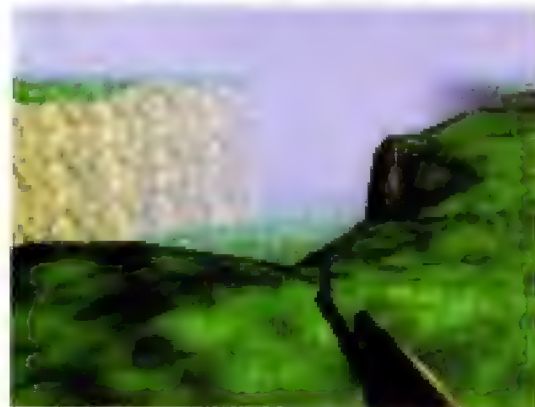
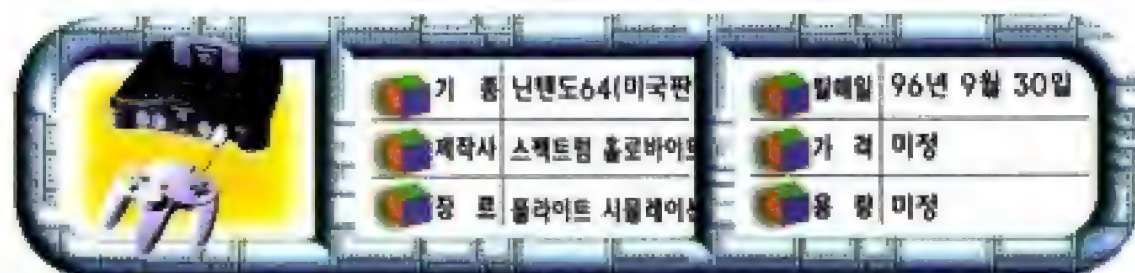
현재 제작 중의 게임을 동작시키는 하드웨어는 총 3개. 그러나 게임의 개발을 시작한 8개월 전에는 이러한 하드웨어가 하나도 없었다. 그야말로 허공에 삽질. 그리고 나서 6개월 전에 한대가 도착했으며 2개월 전에 나머지 2대가 도착했다고 한다. 때문에 지금은 이 3대의 하드웨어로 제작을 하고 있으며 그전에는 DOS/V상에서 제작을 했다. 아직까지 많은 사진이 공개된 게임은 아니지만 튜록의 완성도는 금년 9월에 발매될 정도로 상당히 높다고 한다.

더욱이 닌텐도64의 최초 타이틀들과 함께 어깨를 나란히 해야하므로 상당한 신경을 쓰고 있다는 것이 어클레임의 답변이었다. 게임을 플레이하기 위한 기술적인 부분은 현재 75%, 공격의 패턴이나 연출 효과 등은 약 25%정도 완성된 상태이다.

그렇다면 튜록은 어떠한 게임일까? 간단하게 말하자면 슈팅형 액션 게임으로 주인공인 「튜록」은 아메리칸 인디안이지만 과거에서 자신도 모르게 현재로 오게 되고 시간의 흐름을 마음대로 조절할 수 있는 기계를 가진 적들과 싸우게 된다는 이야기를 가지고 있다. 이러한 큰 이야기 속에 차례로 주인공을 습격하는 각 시대의 괴물들과 퍼즐, 전략적 요소가 포함되어 있다. 흡사 『둠』의 모방이라고 생각할지 모르지만 그것은 조금 틀린 생각이 아닐까 한다. 즉, 둠과 동일한 장르로 모든 캐릭터와 건물이 3D 풀 폴리곤으로 표현되고 있다는 점만으로도 둠을 모방했다고는 할 수 없다.

태고의 풍경을 뒤로하고 날아오르는 익룡. 이외에도 미래도시의 폐허, 호숫가 등 여러가지 배경을 보여준다

아날로그 스틱으로 F16을 조종한다!

기 종	닌텐도64(미국판	발매일	96년 9월 30일
제작사	스펙트럼 홀로바이트	가 격	미정
장 르	플라이트 시뮬레이션	용 량	미정

탑건 TOP GUN

이 소프트는 미국의 대형 소프트 메이커인 스펙트럼 홀로바이트가 제작한 플라이트 시뮬레이터 『탑 건』이다. 여기에서 공개한 사진은 PC용이지만 같은 타이틀 작품이 닌텐도64용으로 개발되는 것이다.

닌텐도64용으로 개발되는 신감각 플라이트 시뮬레이터

NOA(미국 닌텐도)의 강력한 파트너로서 닌텐도64의 하드웨어 및 소프트웨어 개발을 진행하고 있는 드림 팀. 그 일원으로서 명성이 자자한 스펙트럼 홀로바이트가 현재 N64용으로 개발하고 있는 플라이트 시뮬레이터 『탑 건』의 PC용 화면을 토대로 소개한다.

영화 팬들이라면 모두 알고 있겠지만 이 소프트는 동명의 대 히트를 기록한 영화를 기초로 한 작품이다. 플라이트 시뮬레이터로는 진귀하게 휴먼 드라마를 포함한 스토리를 취하고 있다.

미 해군의 에이스 파일럿 양성 기관, '탑 건 스쿨'에 입학한 주인공의 인간적인 성장을 그린 작품이다.

긴박감 넘치는 공중전

원래 스펙트럼 홀로바이트라는 소프트 하우스는 플라이트 시뮬레이터 개발로 정평이 나 있다. 또 이 소프트는 조금 난이도가 높고 왠지 매니어성이 높은 게임으로 평가되고 있다.

그러나 닌텐도64용으로 개발되는 『탑 건』은 조금 경향이 다르다. 그렇게 어렵지 않은 편이 될 듯하다. 플라이트 시뮬레이터는 초보자라도 가볍게 플레이할 수 있는 것이므로 조작성은 게임기 유저들에게도 상당히 어필할 것임에 틀림없다. 아름다운 그래픽과 부드러운 화면의 움직임은 플레이어를 창공에서 어지럽게 만들 것이다.

N64용은 반드시 이렇게 된다

PC용을 기초로 N64용은 어떤 소프트가 될 것인가를 예측해 보자.

우선 게임의 주가 되고 있는 플라이트 시뮬레이터 부분은 확실하게 N64용에도 등장할 것이다. CPU가 고속으로 처리되고 그래픽 처리 전용 칩도 탑재되어 있는 N64로는 PC용 이상의 우수한 그래픽을 즐길 수 있을 것이다.

실사 영상은 용량을 많이 차지하기 때문에 롬 카셋트가 기본인 닌텐도64에서는 완전 재현은 거의 불가능하다. 어드벤처 장면도 생략되거나 정지 화면 중심으로 변경될 듯하다.

PC 게임용 원래 작년에 발매될 예정이었으나 개발이 계속 지연되어 결국 시장에 출하된 것은 올해에 들어와서 이다. 마찬가지로 닌텐도64용의 개발도 예정보다는 지연될 지도 모르겠다.

유저에게는 득, 업체에게는 실

세계화되는 카피 소프트의 실태

홍콩은 세계에서 소프트 밀도가 제일 높은 나라로 알려져 있다. 이곳에 있는 어느 건물에는 층당 약 9억 6천만원 상당의 소프트가 전시되어 있을 정도인데 이 황당할 정도의 수치에 80%정도를 담당하고 있는 장본인이 해적판 CD ROM 소프트라는 점에서 더욱 놀랄 일이라 할 수 있다. 챔프에서는 이러한 위법 소프트의 실태와 그에 따른 업계의 움직임을 2회로 나누어 소개하겠다.

1만원으로 2천만원 상당의 소프트를 구입할 수 있다!?

지금부터 말하려는 카피 문화는 상당히 오래전, 즉 컴퓨터가 탄생한 그때부터 시작됐다고 할 수 있다. 그러나 컴퓨터의 창세기였던 그때에는 누구나 당연시 여겼던 카피의 습관도 소프트를 제작하여 유통시키는 것이 주 산업으로 돌아서면서 상황은 크게 바뀌었다. 소프트웨어 산업이 유력한 업계로 성장해 감에 따라 소프트를 카피한다는 일이 세계적으로 금지되게 된 것이다. 그러나 소프트웨어가 세계를 무대로 넓게 퍼지면 퍼질수록 국가간 경제력의 격차가 문제로 나타나게 되는 것은 당연한 일. 즉, 가난한 나라에서는 일본이나 미국 등에서 거래되는 가격으로는 소프트의 원활한 시장형성이 불가능하다. 그렇기 때문에 카피 소프트는 제재속에서도 지속적으로 등장하고 있는 것이다.

이러한 상황은 CD ROM의 등장으로 인해서 더욱 확대됐다. 1장에 650M바이트가 들어가는 이 미디어에는 소프트 하나의 용량을 6M바이트 정도라고 가정해도 108개이상 들어갈 수 있다는 계산이 나온다. 때문에 이전까지 플로피를 통해서 유통되어 오던 카피도 CD ROM으로 행해지게 됐다. 그러자 가격 자체도 상당히 저가로 떨어지게 됐는데 「프레스 비용+인건비+소액의 이익」이라는 개념에 의해서 박리다매 방식이 붐을 타 평균 1만원의 가격이 형성되어 저가로 다수의 소프트를 즐기는 것이 가능하게 됐다.

평균 1만원의 가격으로 2천만원 상당의 소프트들을 소유할 수 있는 것. 물론 대단한 일이지만 이것은 어디까지나 SFC의 경우에 해당되는 이야기이다. 그렇다면 다른 기종으로의 카피 시장은 어디까지 성장해 있는 것일까? 이제부터는 그 부분을 파고들어가 보자.

카피 소프트는 가격이 싸다는 이유에서라도 한번 재미를 보면 좀처럼 손 떼기 힘든 존재이다

카피, SFC에서 차세대로

현재도 앞서 말한 카피 CD ROM은 대만, 홍콩, 타이, 말레이지아, 그리고 일본, 유럽, 미국 등 세계 각국 어디에서나 판매되고 있다. 여기서 나라마다의 차이는 어느 정도 밝은 세상에 나와 있느냐와 얼마만큼 매상의 중심이 되고 있느냐에 지나지 않는다.

이 카피 소프트 시장이 어느 정도인가 보면 DOS의 새로운 OS로 지난 95년 8월 24일에 발매된 윈도95가 실제로 판매되기 수일전 카피한 소프트를 CD-R을 이용해 판매하고 있던 업자가 적발되면서 카피품이 돌고 있다는 사실이 드러나게 됐다. 물론 동남 아시아에서도 상당히 전부터 「천하무적」 등의 이름으로 윈도95의 카피 소프트가 판매되고 있었다. 실로 놀라지 않을 수 없는 일이다.

그렇다면 어째서 이러한 해적판 카피 소프트들의 단속이 제대로 이루어지지 않고 있는 것일까? 이점은 SFC용 카피 소프트의 동향을 체크한다면 쉽게 알 수 있다. 최근 과거에 발매된 SFC용의 게임을 대다수 집대성한 카피 CD ROM들은 상점에서 자취를 감추기 시작했다. 그러나 주인에게 주문을 하면 어디선가 가지고 나타난다. 이것은 우선 CD ROM을 구입하는데 있어 중간에 돈을 지불하고 교환권을 받은 후, 10분 정도 후에 도로나 상점 내부, 아니면 특정 건물의 창고에서 숨겨놓은 물건을 가지고 오기 때문이다. 즉, 카피 소프트를 발견되지 않도록 하는 것으로 상당히 간단한 방법이기도 하며 경찰의 단속을 피할 수 있는 확실한 방법이기도 하다. 또한 홍콩은 해적판 카피 소프트의 규제가 그다지 심하지 않기 때문에 아시아에서 유통되고 있는 대다수의 카피 소프트는 홍콩을 통해 유통되고 있다. 물론 이 점은 국내도 마찬가지라 할 수 있지만 최근의 국내는 SFC보다는 차세대 게임기인 플레이 스테이션의 카피 소프트가 다수 나돌고 있다.

비중이 같다?

총액 2천만원 이상!? 공포의 해적판 CD ROM

대다수 상점의 소프트가 보통 한장의 CD ROM에 들어있다

숨박꼭질 카피 산업은 불멸산업

이제까지의 이야기로 생각해 보

자면 카피 산업의 이후는 어떻게 될지 조금은 눈치챘을지도. 예를들면 차세대기 소프트의 카피를 들 수 있는데 플레이 스테이션의 카피 소프트는 국내는 물론 해외에서도 폭발적인 인기로 판매되고 있다. 관계자들은 이러한 상황을 보며 이제는 차세대기의 소프트도 상당수에 달하고 있고 그 중에는 질적으로 떨어지는 게임들도 있어 쉽게 중고시장이 형성되기 때문에 중고품과 카피품의 가격 차이가 그다지 심하지 않아서 카피 소프트의 존재의식이나 구매력이 떨어질 것이라 생각하며 비교적 낙관적인 자세를 가지고 있다.

그러나 현실은 그렇지가 않다고 생각한다. 이제까지도 그러했지만 앞으로도 카피 소프트는 절대로 사라지지 않을 것이다. 우선 중고 소프트 시장이 형성되면 카피 소프트도 유통이 원활해 진다. 그 이유는 일반적인 유통 루트는 메이커의 관계자들도 눈을 돌리고 있지만 중고품의 유통 루트 쪽으로는 그러한 일이 거의 없기 때문에 카피 소프트도 동시에 그 루트를 탈 수 있기 때문이다. 때문에 개중에는 중고라는 점을 이용하여 카피 소프트를 버젓이 진열해 놓는 곳도 있다. 또한 발매된 지 1주일도 채되지 않은 소프트가 중고품으로 올라 있다는 것은 신품을 구입한 유저가 신품을 가져다 가정이나 주변의 툴을 이용하여 카피한 뒤 중고품 시세로 처분했다는 결론이 나온다. 이것은 확실히 위법 카피 행위이지만 그러한 개인적인 행동까지 막을 수 있는 대책을 메이커 측에서는 세울 수가 없기 때문에 카피 소프트는 사라질 수 없다고 생각한다.

과거 소프트의 렌탈을 주로하는 상점이 한 때지만 유행한 적이 있었다(지금은 당시의 상점들이 대다수 사라지고 있는 추세이다). 소프트를 사고 카피되어 다시 팔리는… 일정한 사이클을 반복하며 운영되어 온 중고 소프트 샵은 구조상 또 다른 형태의 새로운 렌탈점은 아닐까? 그리고 그 렌탈이라는 방패 뒤에는 언제나 "카피"라는 단어가 그림자처럼 붙어 있는… 동남 아시아처럼 카피 소프트가 소프트 업계의 중심이 되지는 않겠지만 국내에서도 일본에서도 카피 소프트가 사라지는 날은 오지 않을 것으로 생각된다.

대만에서는 데모용 소프트도 카피하여 상품화하고 있다

위법 소프트 최신작 /인스트러 1&2

홍콩에서는 매킨토시의 보급율이 낮기 때문에 그 소프트들도 상당히 고가이다. 시리얼 프로텍터가 많기 때문에 위법 소프트에는 시리얼 번호명의 폴더가 있다

- 실매가격 : 2만원 / 1장
- 실질가격 : 200만원 / 1장
- 수록 소프트 : PHOTO SHOP, ILLUSTRATOR, PREMIERE, PAGE MAKER, FREE HAND, QUARK X-PRESS, STREAMLINE, AUTO CAD, IMPACT, MAC DRAW, MAC WRITE 등
- 홍콩 보급율 : 40%

완전 인스톨판 윈도95 /천하무적

지난 8월 24일 윈도95가 발매되기 전에 등장했던 「천하무적」. 이 소프트에는 윈도95는 물론 OS/2 등의 시스템과 툴계통의 소프트도 수록되어 있다

- 실매가격 : 8천원 / 1장
- 실질가격 : 원본 발매전에 나온 것으로 파악할 수 없음
- 수록 소프트 : 윈도95, OS/2 WARP, MICROSOFT PLUS!95, NORTON UTILITY95
- 홍콩 보급율 : 20%

카피 시장을 제압하는 소프트웨어 / 플레이 스테이션용

최근에는 플레이 스테이션용 해적판 소프트도 산더미처럼 쏟아지고 있다. 그 종류는 CD-R타입과 프레스 타입. 부분적으로 케이스에 컬러 페이지를 사용하는 것도 있다

- 실매가격 : 1만 3천원~2만 5천원 / 1장
- 실질가격 : 4만 3천원~5만원 / 1장
- 수록 소프트 : PS용 게임 소프트
- 홍콩 보급율 : 90%

박리다매로 대량판매되고 있는 카피 소프트 /3DO용 소프트

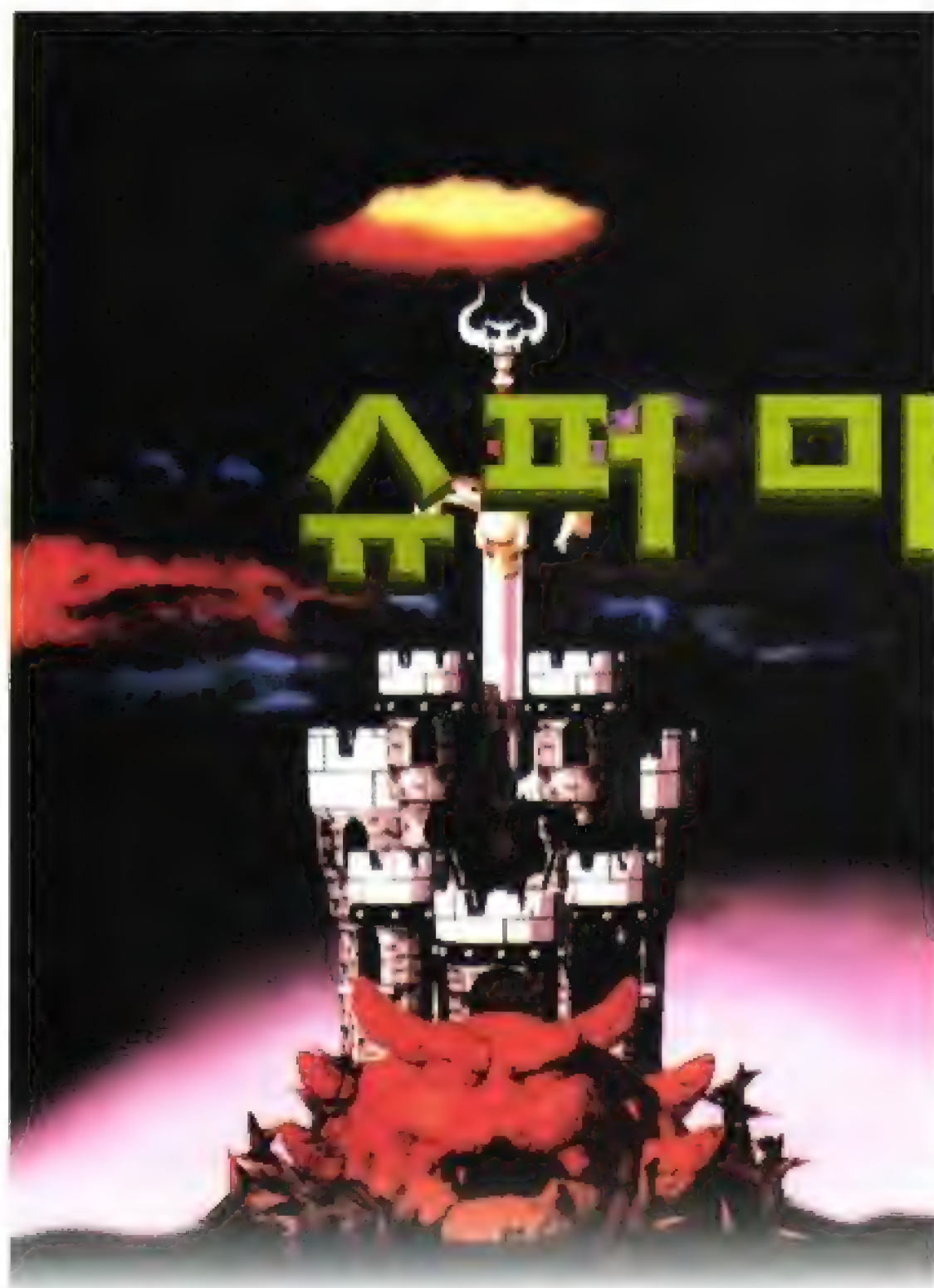
가정용 CD ROM게임중 가장먼저 등장한 3DO용 불법 카피 소프트. 대량생산을 시작한지도 이미 오래된 일이라 이제는 CD-R판이 존재하지 않는다

- 실매가격 : 1만원 / 1장
- 실질가격 : 3만6천원~6만6천원 / 1장
- 수록 소프트 : 3DO용 게임 소프트
- 홍콩 보급율 : 99%

PS용 카피 소프트에는 2종류가 있다!

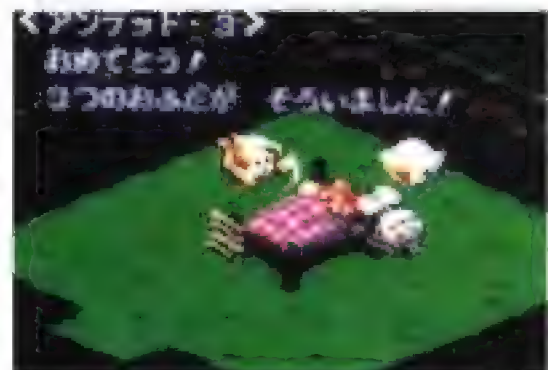
플레이 스테이션의 카피 소프트를 가동 시키는데 필요한 칸이 기동(플레가 스테이션의 안쪽 상단에 있는 버튼을 뚜껑이 열려있는 상태에서 눌러주는 것)은 카피 소프트와 함께 플레이어의 손에 들어가는 필수적인 아이템이다. 일본에서는 이것에 착안하여 깔끔한 모양으로 버튼을 눌러주는 '황금축'이라는 것도 팔리고 있다.

이 정도로 인기를 얻고 있는 플레이 스테이션 카피 소프트에도 조금씩 다른 프로텍트가 걸려있어 카피 소프트에 크게 두가지의 타입이 생기게 됐다. 통칭 "드래곤 볼Z 방식"이라고 불리우는 이 타입은 이제까지 이용되어 오던 방식으로는 플레이가 되지 않는다(이제까지 카피 소프트가 사용해 오던 방식을 일본에서는 "스치파이 방식"이라고 한다). 때문에 조금 거칠은 방식이긴 하지만 "회전 CD 강제 교환"이라는 방법을 사용해야 한다. 이것은 이제까지의 싱글 프로텍트가 더블 프로텍트로 변경됐기 때문이다.

또한 CD ROM의 프로텍트 방식은 몇가지의 타입으로 나뉘어 있지만 가장 유력시 되고 있는 것으로 오렌지 북 등으로 의무화되어 있는 제 1트랙 앞에 2초 정도의 시간적 공간을 이용하는 것이 있다. 때문에 카피 소프트의 제작은 이 점을 노리고 행해지는데 드래곤 볼Z 방식은 더블 프로텍트를 걸어놓았기 때문에 정품 CD를 돌리고 플레이 스테이션의 로고가 뜰 때 디스크를 강제로 교환해야 한다. 이것은 상당히 불편하고 위험한 작업으로 조금은 문제시되고 있지만 메이커들도 기존의 규격을 무시하는 것으로 취급하여 더블 프로텍트를 그다지 사용하지 않으므로 이런 타입을 찾아보기는 힘들다.

이번달 스페셜 금단의 비법은 게임계의 간판 캐릭터 마리오를 이용해 RPG게임을 만든 『슈퍼 마리오 RPG』, PS용 호러물 『바이오 하자드』이다. 물론 지난호에 공략을 하긴 했지만 기타 숨겨진 이벤트와 아이템, 그리고 괴이한 현상들을 모아봤다.

슈퍼 마리오 RPG

유령과 놀자

몬스터 타운의 제일 오른쪽 방에 있는 침대에서 자고 있으면 카론, 레이호, 테레사 등 3인의 유령이 1장씩 표를 감추고 이벤트를 발생시킨다. 표 중에 1장째는 마리오의 집의 침대 아래에서, 2장째는 요스타섬에 있는 GOAL 문자의 O와 A의 사이에 있고, 3장째는 로즈 타운의 꽃 형태를 한 간판 뒤에 있다. 이것들의 표를 발견하면 다시 몬스터 타운의 침대에서 자자. 그러면 전투시에 방어력과 마법 방어력이 배로 올라가는 「유령 훈장」을 받을 수 있다.

표를 모으고 침대에서 자면 호화 경품 수여식이 시작된다

최강의 비만 등껍질

우선, 빈즈 밸리에서 「씨앗」을 손에 넣을 수 있다. 그 다음으로 배쉬 멜로우 왕국의 숨겨진 통로가 있는 톤다리아로부터 「비료」를 받는다. 그리고 몬스터 타운에 있는 쥐의 이야기를 듣고 나서 로즈 타운으로 가서 「씨앗」과 「비료」를 프랜터에게 건네 주자.

석목 통으로부터 늘어진 덩굴을 타고 올라가면 구름 위의 보물 상자에서 마리오의 최강 무기인 「비만 등껍질」을 입수할 수 있다.

무기도 방어구도 되는 거대한 등껍질. 공격력도 대단하다

별을 이용해 레벨 올리기

우선 별 근처에서 세이브하고 별을 잡아 적을 쓰러뜨린다. 그리고 무적 상태가 끝나면 전멸되자. 그러면 경험치를 모은 상태로 세이브 지점에서 재개하면 또 별을 취할 수 있다. 계속 반복하면 레벨이 올라간다.

몇번이라도 반복하자

비밀의 카지노로 들어간다

우선 부키 타워의 이벤트를 클리어한다. 그 다음에 한번 더 부키 타워에 올라가 도중에 있는 크라운 브로스의 형에게 말을 걸고 구슬치기 게임을 한다. 여기에서 12번 게임에서 이기면 브릴리언트 카드를 받을 수 있다. 그 후, 빈즈 밸리의 토관이 5개 있는 곳에 가서 안에 원.투가 있는 토관에 들어간다. 그리고 모든 적을 쓰러뜨리고 나서 원.투가 있었던 장소에서 3번 점프하자. 그러면 화면 오른쪽 위에 크라운 카지노로 통하는 감춰진 통로를 발견할 수 있다. 또 한번 크라운 카지노에 들어가면 새로운 월드 맵 위에 크라운 카지노의 포인트를 얻을 수 있기 때문에 두번째 이후에는 수월하게 갈 수 있다. 크라운 카지노에는 슬로트, 블랙잭 등 3종류의 게임을 할 수 있다.

3가지 게임을 즐길 수 있다

링크가 자고 있다

하나짱이 숲에서 유민파를 쓰러뜨리면 로즈 타운의 여관에서 숙박하자. 여기에서 마리오가 눈을 뜨면 옆 침대에 『젤다의 전설』의 링크가 자고 있다. 링크에게 말을 걸면 이상한 소리가 난다.

3가지 게임을 즐길 수 있다

삼스의 등장

우선 리플 타운에서 야리도비히를 쓰러뜨린다. 그 후에 키노코 성의

객실로 가면 『메트로이드』의 삼스가 자고 있다. 단, 매쉬맬로우 왕국까지 게임을 진행시키면 없어진다.

리플 타운 해방 후, 키노코 성의 객실에 가면 삼스가 있다

패밀리용으로 변신

부키 타워에서 기둥 주위에 커텐이 있는 방에서 커텐 안으로 들어간다. 그러면 마리오의 모습이 패밀리용 슈퍼 마리오로 변한다. 단 방을 나가면 원래대로 돌아온다.

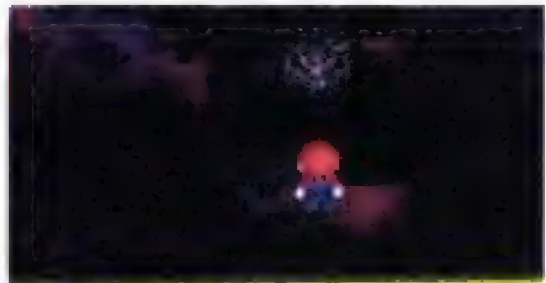
모습이 바뀐다. 그러나 이 기술은 한번밖에 사용할 수 없다

도카티의 숨겨진 워프

도카티 탄광에서 페파트를 쓰러뜨리면 불꽃 파는 사람에게 「불꽃」을 산다. 그리고 도카티의 중앙에 있는 몬스터와 이야기하고 「불꽃」과 「번쩍번쩍 돌」을 교환한다. 게다가 도구점 안에 있는 모구라와 이야기하고 「불꽃」과 「칼보 쿠키」를 마을의 왼쪽에 있는 모구라에게 전해 주면 모구라가 나무통에서 없어지는 때가 있다. 여기에서 나무 통에 있으면 와인 강 아랫쪽으로 워프한다.

모구라에게 「칼보 쿠키」를 주면 없어질 때가 있다

최강의 보스 출현

도카티 탄광 이벤트를 클리어하고 불꽃 파는 사람으로부터 「불꽃」을 사고 마을의 한가운데에 있는 아이에게 말을 걸고 「번쩍번쩍 돌」과 교환한다. 그리고 몬그스 타운의 왼쪽으로부터 3번째에 있는 봉인되어 있는 방 앞으로 가자. 그러면 「번쩍번쩍 돌」이 반응하여 문이 열린다. 이 방에 있는 크리스타라라는 적을 쓰러뜨리면 「크리스탈 부적」을 손에 넣을 수 있다.

숨겨진 보스인 크리스타라 등장. 전투 중의 음악은 「FF Ⅳ」이다

맛있는 귀뚜라미 양갱

컨트리 로드의 오멩 다리에서 절벽 구멍으로 들어간다. 이곳으로 들어가면 키노케로 수로로 나오고 보물 상자에서 「귀뚜라미 양갱」을 입수할 수 있다. 이 양갱을 카엘 선인에게 건네 주면 카엘 코인을 10장 받을 수 있다.

앞으로 나아가면 키노케로 수로에서 「귀뚜라미 양갱」을 취할 수 있다

FR을 올리자

리플 타운의 건강 식품 가게에서 「키노코」를 가지고 있는 만큼 구입하고 옆 방에 있는 키노코를 아주 좋아하는 보이에게 먹이자. 그러면 가끔 플라워 키노코가 나와서 「플라워 캡슐」을 줄 때가 있다.

「플라워 캡슐」을 받으면 재빨리 사용해서 FR을 올리자

침몰선의 보물

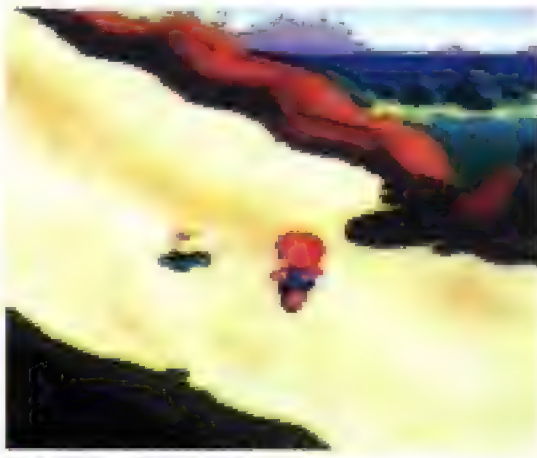
침몰선에서 나무통을 쌓아 놓은 곳의 뒤쪽에 문이 감춰져 있다. 그 문으로 들어가면 보물 상자에서 「세이프팅」이라는 액세서리를 입수할 수 있다. 이것을 장착하면 일격필살의 기술을 무용지물로 만들 수 있다.

일격필살을 막을 수 있는 「세이프팅」을 얻자

요시가 혀를 내민다

요시가 혀를 내미는 기술을 전수한다. 요스타 섬에서 요시의 등에 타고 비스듬한 방향으로 가자. 그리고 그대로 Y버튼을 누르고 점프하자. 그러면 요시가 메롱하고 혀를 내민다.

부키 언덕에서 플라워를 모으자

부키 언덕의 이벤트가 끝나면 벌레 바구니를 잡지 말고 언덕 위로 올라가자. 그러면 도중에서 플라워를 얻을 수 있다. 이 방법으로 최고 8개까지 플라워를 얻을 수 있다.

총 8개를 얻을 수 있다

조무래기 적들에게 플라워를 빼앗자

쿠로코의 부하를 붙잡아 플라워를 빼앗자. 도카티 탄광의 쿠로코를 쫓는 이벤트에서 쿠로코를 잡지 말고 숨어 있는 조무래기 적들을 찾아내자. 그러면 조무래기와 전투를 벌이게 되고 이기면 「플라워 캡슐」을 빼앗을 수 있다. 또 조무래기 적은 모두 3곳에 있기 때문에 모두 잡아서 플라워 캡슐을 빼앗자.

아이템을 얻게 된다. 조무래기 적들은 3군데에 있다

키노피오 출현 커맨드

키노피오가 출현하는 커맨드를 발견했다. 메뉴 화면에서 하, 상, 우, 좌, 셀렉트, 스타트, B의 순으로 입력하자. 그러면 화면에 키노피오가 등장한다. 이때, 「숨겨진 커맨드 성공!」이라는 메세지가 표시되지만 특별한 변화는 없다.

키노피오가 출현해서 여러가지를 설명하기 시작한다

하나짱의 비밀

하나짱을 점프해 밟으면 전투를 하지 않고 코인을 1개 얻게 되지만 그 외에도 특별한 비밀이 숨겨져 있다. 하나짱을 10번 연속으로 점프해서 밟으면 카엘 코인을 1개 얻을 수 있다.

키노피오가 출현해서 여러가지를 설명하기 시작한다

개미 지옥의 카엘 코인

컨트리 로드 사막의 개미 지옥에

앤트워리어라는 적이 있다. 이 적은 언제나 재빠르게 도망쳐 숨어버리지만 머리를 보일 때 3번 밟으면 카엘 코인을 1개 입수할 수 있다.

3번 밟는 것은 어렵지만 카엘 코인을 위해서 열심히 연습하자

스위트로 코인 모으기

메리마리 마을에 있는 여관 스위트에 숙박하면 룸 서비스로 케로케로 드링크를 150코인으로 살 수 있다. 이것은 200코인에 팔 수 있기 때문에 반복해서 코인을 모으자.

스위트의 룸 서비스로 「케로케로 드링크」를 150코인에 구입하자

눈을 돌리자

키노코 성의 오른쪽 아래에 엄청난 스피드로 돌고 있는 키노피오가 있다. 이 키노피오의 머리 위에 올라 타자. 그대로 키노피오가 마리오를 머리에 태운 채로 4, 5바퀴 달리면 마리오가 눈을 돌리며 쓰러져 버린다.

키노코 성의 오른쪽 아래에서 달리고 있는 키노피오에게 올라타고 5바퀴만 돌면…

떨어질랑 말랑

컨트리 로드의 항아리 대포가 5개 세워져 있는 곳까지 가자. 여기에서 가장 가까이 있는 항아리 대포를 점프해 뛰어 넘으면 마리오가 절벽으로 떨어질 위기에 처한다.

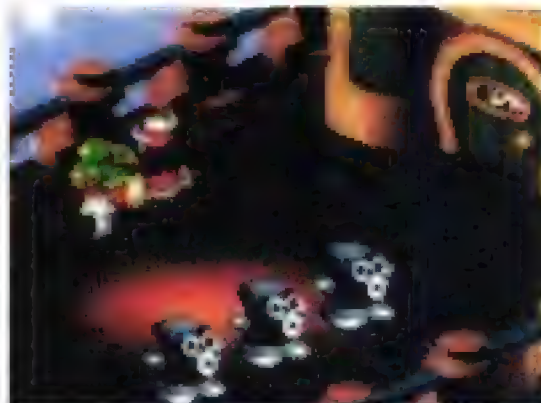
절벽으로 떨어질 위기에 처한 마리오

마리오 열 받았다

세이브 화면에서 현재의 데이터와는 다른 데이터를 선택하면 「세이브할까요?」라는 메세지가 나온다. 여기에서 「아니오」라고 10번 이상 대답하고 나서 세이브하면 세이브 화면의 마리오가 화를 낸다.

메세지를 보는 횟수가 많아지면 마리오가 화를 낸다

부키의 새로운 연인

매쉬멜로우 왕국에서 말가리타를 쓰러뜨리고 나서 부키 타워로 올라간다. 그리고 부키 타워의 가장 위층에 있는 문에서 베란다를 바라보자. 그러면 부키가 말가리타를 꼬시고 있는 장면을 보게 된다.

부키는 그녀에게 무엇을 얘기하고 있는 것일까?

투구 벌레 미니 게임

피치 공주를 구출한 후, 키노코 성의 여관에서 소년과 4번 이야기하면 게임을 500에 살 수 있다. 그런 후에 메뉴 화면에서 「게임」을 선택하면 '폭파 투구벌레'라는 미니 게임을 즐길 수 있다.

메뉴 화면에서 「게임」을 선택하면 '폭파 투구 벌레'를 플레이할 수 있다

경적을 울려라

탄광 차에 타고 있을 때 경적을 울리는 기술이 있다. 도카터 탄광의 탄광차에 타면 L이나 R을 누른다. 그러면 삐익 하고 경적 소리가 난다.

탄광차에 타고 있을 때 L이나 R을 누르면 경적을 울린다

쿠파와 키스를

부키의 결혼식 소동에서 피치 공주의 액세서리를 찾을 때 시간이 너무 경과하면 포상이 변해버린다. 조잡한 물건을 좋아하는 사람이라면 한번 시험해 보는 것도 좋을 것이다.

시간이 경과함에 따라 키스 상대가 쿠파나 부키로 변한다. 최후에는 샌드위치 공격!

묘한 꿈 베개

매쉬멜로우 나라의 여관에서 숙박비와는 별도로 꿈 베개 비용을 지불하면 꿈을 꿀 수 있다. 이 꿈은 대부분의 경우 꿈에 불과하지만 때로 현실에 영향을 미치게 된다. 그 좋은 예가 키노피오의 꿈이다.

뭔가 무거운 것이 올라타고 있는 듯한 느낌

잭키를 쓰러뜨려라!

몬스터 타운의 도장에 있는 무도가 잭키. 그에게 3번 이기면 도장의 간판과 벨트를 받을 수 있다. 그러나 레벨을 올리고 강력하게 장착하지 않으면 도리어 당할 수도 있다.

크리스타라에게 이길 수 있을까?

마지막 보스의 공격을 견디어 낸 실력있는 적이 몬스타운의 봉인된 문에 숨어 있다. 그 이름은 「크리스타라」이다. 이 녀석과 대전하려면 우선 문을 열고 안으로 들어가야 한다. 그러나 주위의 크리스탈 4개를 강력하게 준비하고 있지 않으면 틀림없이 패배하게 된다. 레드 요시 엑기스가 있으면 주저없이 사용하자.

스퀘어의 대작 RPG에 등장했던 크리스타라. BGM은 상당히 훌륭하다

베롬의 보물

신전의 보물 창고에 들어가기 위한 열쇠는 몬스타운에 있다. 그러나 눈에는 보이지만 잡을 수 없는 위치에 있는 것이 난점이다. 그래서 아랫 방에 있는 돗슨에게 여러 번 말을 걸어보자. 그의 진동에 의해 열쇠를 떨어뜨릴 수 있다.

돗슨과 이야기를 하면 조금씩 열쇠가 틀어져 나중에는 떨어져 버린다

게임 진행을 위한 전체 맵+아이템 100% 공개!

바이오 하자드
BIO HAZARD

Mansion 1F

※빨간색 네모는 문이며 화살표는 일방 통행을 나타낸 것으로 화살표 방향으로만 통과할 수 있다. 노란색 블록은 방을, 청색 블록은 통로, 검은색 블록은 앞마당에 들어가기 전까지는 출입할 수 없는 블록이다.

1 홀 1층

잉크 리본

2 식당

난로 위에는 「ウッドエンブレム/나무 문양」이 있는데 이것을 4번 방에서 황금 엠블레임과 바꿔 놓으면 「盾カギ/방패 열쇠」를 입수할 수 있다

3 바

이 방의 안쪽에 있는 책상을 몸으로 밀면 악보 건반을 발견할 수 있는데 그 악보를 피아노 앞에서 사용하면 자동 이벤트가 발생해 질이 피아노를 치게 되고 4번 방의 비밀 문이 열린다.

4 바에 숨은 방

여기에는 「ゴールドエンブレム/황금 문양」이 있다. 하지만 여기에서 입수해 버리면 뒷문이 닫혀버리므로 2번 방에서 입수한 나무문양과 바꾸어 놓아야 한다.

5 호랑이 방

호랑이 조각에는 「青と赤の瞳を持つ虎/청색과 붉은색 눈을 가진 호랑이」라고 새겨져 있다. 이 조각상의 눈 부분에는 21번 방 조각상 안에 숨어있는 「青い玉石/파란 보석」을 박으면 정원으로 나갈 수 있는 4개의 아이템 중 하나인 「ウインドクレスト/유리 크래스트」를 입수할 수 있다.

6 갑옷의 열쇠 입수

19번 방에서 입수한 제초제를 사용하면 담쟁이 괴물을 죽일 수 있다.

7 연구원의 방

좀비가 튀어 나온다.

8 빈방

망가진 쇼트 건은 17번 방에서 다른 쇼트 건과 교환할 수 있다.

9 세이브 방

아이템을 보관하는 상자

10 미술실(小)

「水をくむ女/물을 긷는 여인」의 액자 속 물병 안에는 1층의 전체 맵이 들어 있다.

방 중앙에 있는 작은 목제 계단을 밀고 나서 조각상 앞에서 기다리고 있다가 그것에 올라가면 맵을 입수할 수 있다. 방에 들어가 맞은편 왼쪽 출입구는 나무 판으로 막혀있지만 이것을 부수면 11번 방으로 들어갈 수 있게 된다.

11 미술실에서 통하는 방

방 안쪽에는 잉크 리본이 있다.

12 응접실

화장대 앞에는 베레타의 탄창과 방 안쪽 복도의 막다른 곳에는 쇼트 건의 탄환이 있다. 이 방에 들어가려면 갑옷의 열쇠가 필요하다.

13 옷 보관실

책장 안에는 잉크 리본이 있다.

14 화장실

그냥 지나치자!

15 보일러실

이곳에 오려면 갑옷의 열쇠가 필요하다.

16 내려오는 천정

17번 방에서 쇼트 건을 입수하면 천정이 내려온다.

17 거실

이 방의 벽에는 쇼트 건이 걸려 있지만 이것을 집으면 16번 방에 이상이 생긴다.

18 미술실(大)

여기에서 액자를 잘 살펴보면 그림 아래에 버튼이 있다. 그림 속에 그려진 인물들 중, 어린 순서대로 버튼을 누르면 정원으로 통할 수 있는 4개의 아이템 중에서 「スタークレスト/스타 크래스트」를 입수할 수 있다. 순서: 3→5→6→4→2→7→8

19 계단 아래 방

아이템을 보관해 둘 수 있는 나무 상자와 6번 방에서 필요한 제초제가 있으며 타자기가 있어 세이브할 수 있다.

20 출구 창고

정원으로 통하는 방. 이 방에 들어가기 위해서는 저택 중앙에 있는 「スタークレスト/별 크래스트」, 「ムーンクレスト/달 크래스트」,「サンクレスト/해 크래스트」, 「ウインドクレスト/윈도우 크래스트」 4개의 아이템이 필요하다.

이 방 가운데에 있는 선반에는 공구류가 진열되어 있다. 처음 상태에서는 손이 닿지 않으므로 10번 방과 같이 계단을 선반 아래까지 밀면서 그것을 타고 금속제 크랭크(회전 운동을 왕복 운동으로 바꾸는 장치)를 입수하자. 그것을 정원에 있는 저수지 앞에서 사용하면 물을 퍼올릴 수 있다. 여기에서는 34번 방 쪽으로 갈 수가 있다.

21 식당 (大)

2층 식당에 있는 조각상을 밀면 난간이 없는 부분에서 아래로 떨어뜨리면 부서진 조각 안에서 「青い玉石/파란 보석」을 발견할 수 있다. 보석은 1층 바닥에 떨어져 있으므로 아래로 내려가서 주워오자.

22 홀

여기에 있는 3개의 문은 열쇠가 필요없다. 우선 2층 계단부터 탐색.

23 테라스

여기에는 브라보 팀 포레스트의 사체에서 「グレネードガン/그레네이드 건」을 입수할 수 있다. 포레스트를 조사하면 까마귀가 습격하므로 주위가 필요하다. 다만 이것은 질로 플레이할 경우이다.

24 갑옷 보관실

갑옷들 중앙에는 버튼이 있는데 이것을 누르면 방 구석에 있는 상자가 열리고 정원으로 나가는 데 필요한 4개의 아이템 중 「サンクレスト/해 크래스트」를 입수할 수 있다. 하지만 여기에는 트랩이 설치되어 있어 버튼을 누르는 순간 마루에 뚫려있는 구멍에서 독가스가 분출되므로 우선 방에 들어와서 조각상을 밀어 마루 구멍을 막고 버튼을 누르자.

25 서재

녹색 하브는 체력 회복, 청색 하브는 해독, 붉은 하브는 그것들을 조합할 수 있다. 또한 이 방에서는 저택 동쪽에 있는 계단으로 올라가는 부분의 문이 고장나 있어 들어갈 수 없으므로 중앙 홀로 연결되는 회전 복도 문을 사용해야 한다.

26 사슴 박제실

갑옷의 열쇠가 필요. 이 부근 대부분의 방에도 역시 이 열쇠가 필요하다. 이 방들은 스토리상 중요한 기능을 가지고 있으므로 열쇠가 없을 경우에는 일단 후퇴해서 19번 방과 6번 방을 돌아 열쇠를 입수해야 한다.

27 침실

여기에서는 선반 위에 라이타가 있다. 이것이 없으면 2층 맵과 탄약의 일부를 입수할 수 없다. 이것은 29번과 31번 방에서 사용하게 된다. 침대 사이의 틈에는 「ベレタノのマガジン/베레타의 탄창」이 있다.

28 연구실

여기에는 연구원이 자신의 애인 앞으로 써놓은 편지와 그레네이드 건의 탄약이 있는데 벽에 있는 곤충 표본을 조사해 수조를 이동시킨 후에 책장을 이동시키면 벽에 탄약이 박혀 있다.

29

난로에 27번 방에서 입수한 라이터를 사용해 불을 붙이면 그 종이에 2층 맵이 나타난다. 옆 방으로 이동하기 위해서는 갑옷의 열쇠가 필요하다.

30 식당

벽을 둘러싸고 있는 회전 책장을 밀면 31번 방 입구가 나타나는데 처음에는 불이 꺼져 있으므로 테이블 위에 있는 양초에 27번 방에서 입수한 라이터로 불을 밝히면 여러가지 벽에서 이상한 문양들을 볼 수 있다.

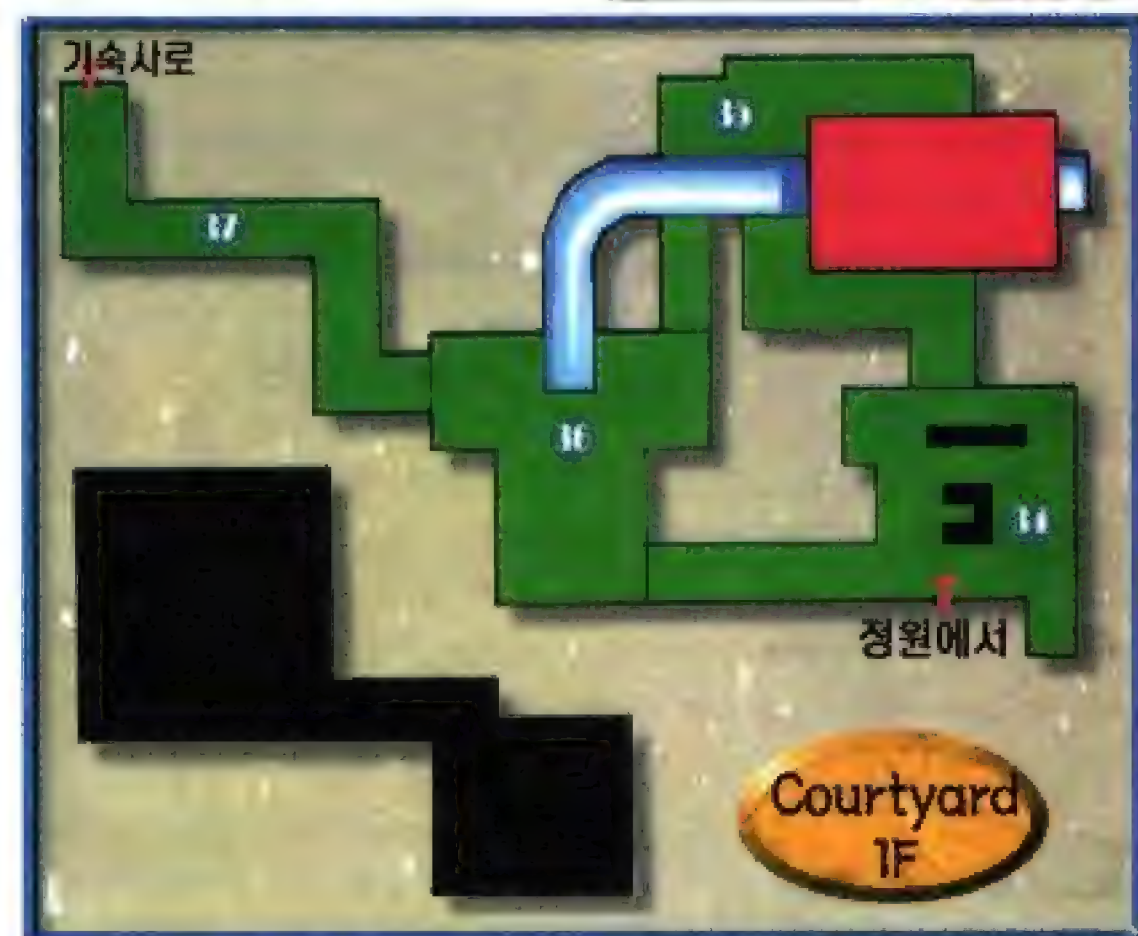
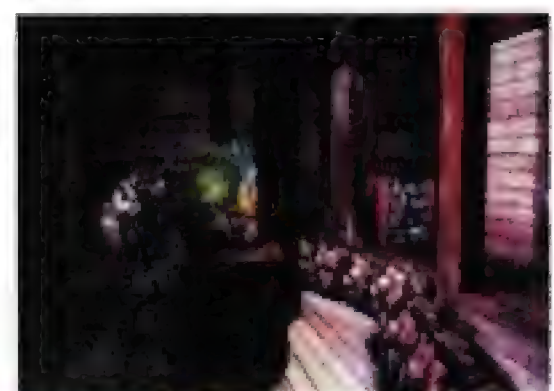
31 식당에 숨은 방

30번 방의 벽을 따라 놓여진 책장을 밀면 이 방의 입구가 나타난다. 27번 방에 있던 라이타를 가져와 30번 방의 테이블에 있는 양초에 불을 붙이면 그 밝기가 이 방까지 흘러들어 온다. 장식장 안을 조사하면 생물에게 데미지를 줄 수 있는 유산탄이 들어 있는데 이것은 그레네이드 건의 탄약으로 사용된다.

32 기둥 아래 복도

통신기 스테이터스 화면의 「RADIO」 커맨드를 실행. 리차드 사체 주변을 탐색하면 「ベレタのマガジン/베레타의 탄창」을 입수할 수 있다.

33 다락방

좀비 출현. 승리하면 「ムーンクレスト/달 크래스트」가 입수된다. 이 방에 들어오기 위해서는 방패 열쇠가 필요하며 이 열쇠는 여기에서만 사용되므로 사용한 후 버려도 상관없다.

34 저택을 나와

독사 출현을 대비해 청색 하브를 입수해 두자.

35 지하 수로

이 블록에서는 앞으로 진행하기 위해서 우선 길을 따라 서쪽으로 전진해 막다른 곳에서 20번 방에서 입수한 크랭크를 사용해 수문을 열어야 한다. 그러면 물은 36번 블록으로 흘러 들어가고 앞으로 진행해야 길을 열어준다.

36 폭포

정원에는 깊숙히 패어 있는 부분이 있는데 이 때에는 엘리베이터를 이용해 35번 블록에서 내려와 37번 블록으로 올라가야 한다. 34번 블록으로 연결되는 엘리베이터는 배터리가 나가 사용 불가능한 상태.

37 기숙사 입구

여기에는 2마리의 좀비(개)가 있으니 그레네이드 건 등을 사용해 재빨리 퇴치하자. 여기에는 그린 하브가 있어 다소 데미지를 입어도 회복될 수 있지만 여기에 오는 도중에 독사에게 당하면 그린 하브가 있는 곳에서 블루 하브를 사용해 회복하자.

Courtyard B1

38 화염방사기
39 구급 스프레이
40 잡지, 육각 시계
41 지하 사다리 복도

그 주위를 잘 확인하면 벽 어느 한 부분에 육각형 구멍이 나있다. 거기에 육각 크랭크를 사용하면...

42 화염방사기, 메그넘탄(화염탄)

크리스가 바위에 접근하면 바위가 벽에 충돌, 그 안에 숨어 있던 새로운 통로가 나타난다.

돌이 벽을 부순다 돌을 피해 입구쪽으로 피하라

43 휴대용 칼

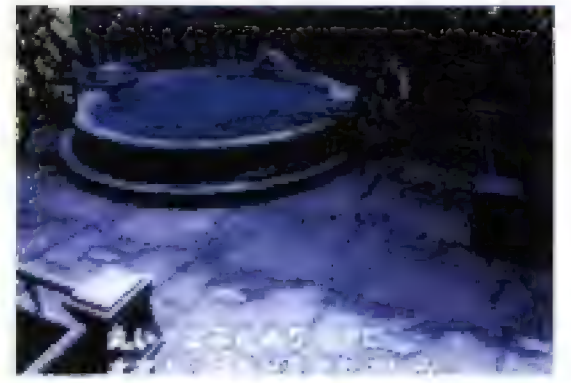
새로운 통로에 있는 거대한 거미를 화염방사기로!

44 그냥 지나치자
45 구급 스프레이, 잉크 리본, 청색 하브
46 정원 지하 지도, MO디스크

거대한 거미의 방을 빠져 나오면 총을 두기 위한 쇠받침이 있는 통로가 나온다. 여기에 화염방사기를 두지 않으면 앞으로 진행되지 않는다.

육각 크랭크로 숨은 방에 들어가자

47 최후의 책(下) 늑대 메달

숨은 방에는 조각상이 있다. 이곳 마루 일부에 스위치가 있는데 조각상을 그쪽으로 옮기면 책을 입수할 수 있다.

Guardhouse 1F

48 열쇠 입수
49 석상으로 괴물 출입구 봉쇄
50 거미 사살
51 밀어내면 식물을 얻을 수 있다
52 지하 통로로 내려가는 곳
53 벌집 옆에 열쇠가 있다
54 책을 꽂으면 비밀문이 열림
55 거대한 괴물이 있다

난로에서 사슴 열쇠 입수

56 약물 아이템 입수
57 세이브 장소

아이템 박스, 타자기, 회복 스프레이, 그레네이드 건 탄약

58 002호 열쇠 입수

Guardhouse B1

59 무기실
60 배수 스위치
61 상어가 있다

응모합니다!

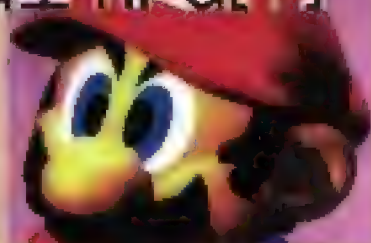
이제 엔딩까지는 그리 어렵지 않은 몇가지 관문이 남아 있습니다. 위에 소개된 이후부터 엔딩까지 같은 요령으로 맵과 각 블럭에서 입수할 수 있는 아이템, 클리어 조건을 직접 공략해서 게임 챔프 플레이 스테이션 담당자 앞으로 보내주시면 우수 공략을 선발해 예쁜 캐릭터 사진이 그려진 공중전화 카드와 챔프점수 1000점을 드립니다.

공중전화카드(TELEPHONE CARD)

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1996년 4월 2일~1996년 4월 29일
■ 국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■ 외국 게임 순위 산출 근거 : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

슈퍼컴보이 TOP 10

슈퍼마리오 RPG[↑]
롤플레잉
닌텐도, 스퀘어
7,500엔
32M

슈퍼 로보트대전 외전 마장기신[↑]
시뮬레이션RPG
반프레스토
7,800엔
24M

3 **드래곤 퀘스트[↓]**
롤플레잉/ 에닉스/ 11,400엔/32M

4 **바하무트 라군[↓]**
시뮬레이션RPG/ 스퀘어/11,400엔/ 24M

5 **루드라의 비보[NEW]**
롤플레잉/ 스퀘어/ 8,000엔/ 32M

6 **슈퍼 동키콩 컨트리2[↓]**
액션/ 닌텐도/ 9,800엔/ 32M

7 **드래곤 볼Z 하이퍼 디멘션[→]**
대전 액션/ 반다이/7,800엔/16M

8 **프론트미션 건해저드[↓]**
액션RPG/ 스퀘어/11,400엔/24M

9 **이스5[↓]**
액션 RPG/일본 팔콤/ 12,800엔/ 24M

10 **요시 아일랜드[↓]**
액션/ 닌텐도/ 9,800엔/ 24M

새턴 TOP 10

더 킹 오브 화이터즈 '95 [NEW]
격투 액션
SNK
7,800엔

버철 화이터2[↓]
격투 액션
세가
5,800엔

3 **드래곤 포스[→]**
시뮬레이션RPG/ 세가/ 5,800엔

4 **팬저 드래군 쯔바이 [↓]**
3D 슈팅/ 세가/ 5,800엔

5 **뱀파이어 헌터 [↓]**
격투 액션/ 캡콤/ 6,800엔

6 **건 그리폰[NEW]**
3D 슈팅/ 게임 아츠/ 5,800엔

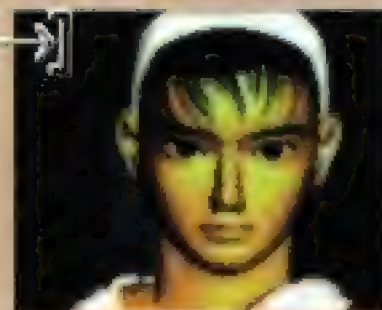
7 **가디언 히어로즈 [↑]**
격투RPG/ 트레저/ 5,800엔

8 **스트리트 화이터ZERO [↓]**
격투 액션/ 캡콤/ 5,800엔

9 **모탈 컴배트 완전판[NEW]**
격투 액션/ 어클레임 저팬/ 5,800엔

10 **진 여신전생 데빌 서마나 [↓]**
롤플레잉/ 아틀라스/ 6,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

철권2[→]
격투 액션
남코
5,800엔

바이오 하자드[↑]
어드벤처
캡콤
5,800엔

3 **제 4차 슈퍼 로보트 대전S [↓]**
시뮬레이션 / 반프레스토 / 6,800엔

4 **투신전2[NEW]**
격투 액션 / 타카라 / 5,800엔

5 **기동전사 건담 Ver 2.0[NEW]**
3D 슈팅 / 반다이 / 6,800엔

6 **뱀파이어 헌터[NEW]**
격투 액션 / 캡콤 / 5,800엔

7 **키릭 더 블러드2 [↓]**
슈팅 / SCE / 5,800엔

8 **대전략[NEW]**
시뮬레이션 / OZ 클럽 / 7,800엔

9 **두근두근 메모리얼 [↓]**
시뮬레이션 / 코나미 / 6,800엔

10 **힘내라 고에몽[NEW]**
액션 RPG / 코나미 / 5,800엔

기대 소프트 TOP 10

1. **화이널 환타지Ⅶ[→]**
PS / 롤플레잉 / 스퀘어 / 5,800엔 / 96년 12월 예정

2. **버철 화이터3[→]**
ARC / 격투 액션 / 세가 / 96년 여름

3. **버철 화이터 키즈[↑]**
ARC / 격투 액션 / 세가 / 96년 봄 예정

4. **소닉 더 화이터즈[↑]**
ARC / 격투 액션 / 세가 / 96년 여름 예정

5. **슈퍼 마리오 64[↓]**
N64 / 액션 / 닌텐도 / 9,800엔 / 96년 6월 23일

6. **랑그리사3[NEW]**
SS/시뮬레이션/메사이아/96년 7월 5일

7. **트레저 헌터G[→]**
SFC/ 롤플레잉/ 스퀘어/ 가격 미정/24M/ 96년 5월 24일 예정

8. **와일드 암즈[NEW]**
PS/롤플레잉/SCE/96년 여름 예정

9. **알버트 오딧세이 외전[→]**
SS/ 롤플레잉/ 선 소프트/ 5,800엔/ 96년 6월 예정

10. **킹 오브 화이터즈 '96[→]**
ARC/ 격투 액션/ SNK/ 96년 가을

아케이드 TOP 5

1. **버철 화이터2[→]**
격투 액션 / 세가

2. **용호의 권3[NEW]**
격투 액션 / SNK

3. **철권2[NEW]**
격투 액션/ 남코

4. **화이팅 바이퍼즈[↓]**
격투 액션/ 세가

5. **리얼바우트 아랑전설[↓]**
격투 액션/ SNK

일본 게임 TOP 5

1. **슈퍼 마리오RPG[→]**
슈퍼컴보이 / 롤플레잉 / 닌텐도, 스퀘어 / 7,500엔

2. **건 그리폰[NEW]**
새턴 / 슈팅 / 게임 아츠 / 5,800엔

3. **드래곤 퀘스트Ⅵ[↓]**
슈퍼컴보이/롤플레잉/에닉스/11,400엔

4. **버철 화이터2[→]**
새턴/ 격투 액션/ 세가/ 5,800엔

5. **제 4차 슈퍼 로보트대전S[↓]**
플레이 스테이션/ 시뮬레이션/ 반프레스토/ 6,800엔

미국 게임 TOP 5

1. **버철 화이터2[→]**
새턴 / 격투 액션 / 세가

2. **스트리트 화이터 알파[NEW]**
아케이드 / 격투 액션 / 캡콤

3. **철권2[→]**
플레이 스테이션/ 격투 액션 /남코

4. **디센트[NEW]**
플레이 스테이션/ 슈팅/ 인터 플레이

5. **슈퍼 동키콩 컨트리2[↓]**
슈퍼NES/ 액션/ 닌텐도, 레어

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와, IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 15일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※5월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.

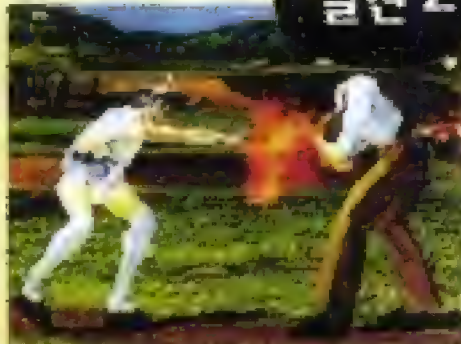
게임 탐험대의 크로스 리뷰

세가와 소니, 양사가 앞으로의 전략을 철저히 세우고 있는 지금 플레이 스테이션에는 『철권2』가, 새턴에는 『킹 오브 화이터즈 '95』가 유저들을 즐겁게 하고 있다. 아! 한가지 알려드릴 것이 있습니다. 이번호부터 탐험대의 크로스 리뷰가 새롭게 바뀌었습니다. 이제까지의 평가에서 벗어나 대원들 각자가 독자 여러분에게 게임을 하나씩 추천해 드리겠습니다. 탐험대가 좋아하는 게임. 과연 어떠한 것들일까요?

고바위

최근 철권2에 푹 빠져 버린 바위. 격투게임에 관해서 너무나 무시당해왔던 바위는 이번 기회에 철권2의 강자로 군림하기 위해서 집에서 틈틈히 피나는 연습을 한 후 회사에 와서 플레이를 하며 김또깡, 손수달을 여유롭게 이겨 승리감에 도취되기 시작했다. 그러나 별안간 난입한 도전자에 의해서 바위돌 깨져 짱돌되듯 무차별 폭행을 당하기 시작했다. "손가락 3개달린 날짐승에게 당했어요. 굴러온 돌이 박힌 돌을 뺀다더니..." 패드가 부숴질만큼 두드려대는 그녀의 손은 정말로 철권이었다.

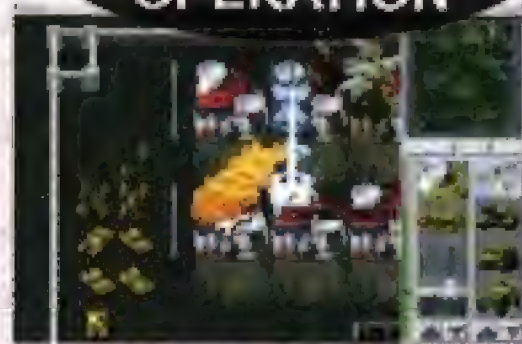
철권 2

새턴의 신봉자였던 내가 권하는 게임은 철권2다! 특별히 말할 필요도 없는 이 게임은 아케이드의 철권2를 200% 초월 이식한 플레이 스테이션의 대작 소프트이다. 특히 아케이드에서 10단 콤보를 사용하지 못해 답답했던 나에게 프랙티스 모드는 너무나 큰 도움을 주었다. 아마도 플레이 스테이션용 철권2가 있다면 누구라도 달인의 경지에 올라설 수 있을 것이다. 정말로 돈을 투자해도 아깝지 않을 게임이다. 친구들 하는 거 보며 손가락만 빨지말고 빨리빨리 장만하는게 어떨지..

■장르: 격투 액션 ■제작사: 남코
■발매일: 3월 29일 ■가격: 5,800엔
■기종: PS

손수달

퍼펙트 일레븐의 게임챔프 강타로 퍼펙트 일레븐을 위해 야근을 마다한 손수달. 급기야는 퍼펙트 일레븐 조기 축구회를 구성해 아침마다 라면과 축구로 아침을 시작하는데...
신혼 첫날 퍼펙트 일레븐2인 화이팅 일레븐에 심취해 첫날 밤을 거부한 손수달, 드디어 현주달과의 한판이 벌어지기 시작한다.

C&C COVERT OPERATION

코맨드 & 컨커를 좋아하는 유저라면 새로운 미션 C&C COVERT OPERATION에 대해서 알 것이다. 전작과는 크게 달라진 유닛은 없지만 더욱 난이도 있는 미션과 더욱 커진 지도, 그리고 전략을 요하는 부분이 전략 시뮬레이션 광들의 관심을 한 눈에 받았다. 또한 C&C RED ALERT와 C&C 2에 대한 동영상이 제공되어 듄2에서부터 C&C를 기다려왔던 유저들의 가슴을 설레게 하고 있다.

■장 르: 전략 시뮬레이션 ■제작사: 웨스트우드
■발매일: 발매중 ■가 격: 45,000원
■기 종: IBM PC

박쥐연

타고난 천성탓인지 유독 호러물에 집착을 보이는 박쥐연. 연속 3일 지각을 하고 아침마다 초췌한 모습으로 나타나자 백정 팀장의 눈에서는 불똥이 튀고... 이제는 손을 떼리라 굳은 다짐을 하고 퇴근을 해 집에 돌아오면 또 다시 마수에 걸려들고, 이 날도 어김없이 새벽 두시를 넘기려는 순간 소름끼치는 전화벨 소리에 기절 일보 직전. "너 내일도 지각하면 그 바이오 하자든지 바이오 하만지 뽀개버리고 말테니까 알아서 해!"

힘내라 고에몽

PS용 「고에몽」은 액션 RPG. 하지만 같은 장르인 「젤다의 전설」과는 조금 차이가 있는데 그것은 RPG 요소보다는 액션이 더 많이 가미되었다는 것이다. 액션에는 단순한 점프가 추가 되는 스피디한 액션과 블럭이 등장하는 퍼즐적 요소가 적절히 배합되어 독특한 묘미를 맛볼 수 있게 해준다. 또한 이 게임에는 때때로 두뇌 회전을 요하는 부분이 있는데 그러한 상황에서는 셀렉트 버튼을 이용해 4인의 캐릭터의 특성(총체적인 힘을 지닌 「고에몽」과 곡예사 「에비스마루」, 공중에 떠다니는 「바반」)을 적절히 활용하면 고에몽과 함께 신나는 우주 여행을 즐길 수 있을 것이다.

■장 르: 액션 ■제작사: 코나미
■발매일: 발매중 ■가 격: 5,800엔
■기 종: PS

이인분

스포츠 게임의 강자 손수달과 함께 실황 퍼펙트 일레븐에 심취해 있던 이인분. 얼마전까지 퍼펙트 일레븐1으로 게임을 즐기면서 그래도 중간 정도의 레벨을 유지하고 있었는데 퍼펙트 일레븐2가 나오면서 송백정과 손수달이 한편이 되어 총공세. 송백정의 무작정 패스와 손수달의 헤딩 슛. 이런 2대1 축구는 정말 힘들어...

라이즈 오브 더 로봇 2

부드러운 액션 속에 감춰진 얼음같은 질감의 전사들. 상호 작용에 의해 움직이는 백 그라운드와 28대의 로보트들이 기량을 마음껏 발휘하며 싸운다. 너무나 아름다운 그래픽만으로도 살 가치가 충분하다고 생각하는데... 가격도 그다지 부담되지 않고. 최근 내가 하고 있는 게임 중에 가장 마음에 드는 게임이다. 그러니 여러분도 한번쯤 해보기를 바란다.

■장 르: 격투 액션 ■제작사: 미라지 소프트
■발매일: 발매중 ■가 격: 45,000원
■기 종: IBM PC

허우적

일본에 몰래 밀항선을 타고 가서 구해온 미니컴보이 『열투 투신전』 필살기를 마스터한 기쁜 마음으로 기세등등하게 오락실을 향했지만 "어! 이상하다"라는 말을 연거푸 반복하다가 결국 꼬마에게 대패에 거금 50,000원을 날리고 거기다 오락기계마저 부숴버리는 불상사를. 그날 난 하루종일 오락실 청소를 해야만 했다.

버철 화이터 키즈

세가에서 버철 화이터의 코믹판인 버철 화이터 키즈를 등장 시켰다. 이 게임의 가장 큰 특징은 머리가 큰 캐릭터들이 등장하고 그 큰 머리의 얼굴로 웃기는 표정을 보여준다는 점이다. 언제나 긴장감이 감돌던 버철 화이터 II의 격투를 동네 꼬마들의 싸움으로 바꿔버린 세가. 격투게임을 하면서 스트레스만 받는 분이나 코믹한 장르의 게임을 좋아하는 분은 이 게임을 해보면 정말 재미있게 즐길 수 있다. 지금 200원의 투자를 아끼지 말자.

■장르 : 격투 액션 ■제작사 : 세가
■발매일 : 가동중 ■기종 : 아케이드

김또깡

최근 「화이팅 바이퍼즈」에 심취한 또깡은 오늘도 점심시간을 이용해 '캔디'를 만나러 갔다. 그러나 저쪽 편에 앉은 '삼맨'에게 계속 연패를 하고 말았다. 그때까지 쓴 돈이 200원씩 24판으로 총 4,800원. 오늘 점심을 굶게 되었다. 열을 받은 또깡은 저쪽 편에 앉은 상대의 얼굴을 힐끗 봤다. 놀랍게도 그 자리에는 소문의 화이팅 삼순이가 으윽~
또깡은 생각했다. 이 길은 내길이 아닌게벼...

천지를 먹다 2 -적벽 대전-

오락실에서 인기를 모았고 나같은 삼국지 매니어라면 모두 좋아하는 『천지를 먹다 2』가 플레이 스테이션으로 최근 등장했다. 유비를 비롯한 5인의 무장 중 1명을 선택해 소설에서 자주 등장했던 장소에서 「관우」의 청룡언월도와 「장비」의 장팔사모를 휘두르는 기분은 마치 내가 삼국지에 주인공이 되어 싸우는 묘한 흥분을 느끼게 된다. 모두 9개 라운드로 되어 있는 이 게임은 매 라운드의 초반부에서 항상 제갈량의 지시를 받게 된다. 어쨌든 이 게임은 코에이의 삼국지 시리즈와는 또 다른 뉘앙스를 느낄 수 있는 삼국지 게임이다.

■장 르 : 액션 ■제작사 : 캡콤
■발매일 : 발매중 ■가 격 : 5,800엔
■기 종 : PS

송백정

「슈퍼 마리오 RPG」를 일주일째 계속하고 있는 백정은 파이프 던전을 빠져 나와 도카티의 요시들이 사는 요스타 섬까지 진행하게 됐다. 요스타 섬의 평화를 되찾기 위해서는 '와시'와의 100m 경주에서 이겨야만 한다. 요시를 타고 2시간 가까이 레이스를 펼쳤지만 아무래도 백정은 와시를 이길 수 없었다. 『마리오 RPG』 팩을 빼내면서 백정은 말했다. "아무래도 『요시 아일랜드』부터 다시 시작해야 겠어"

열투 투신전

차세대 기종이 판을 치고 있어도 오래 전부터 해 왔던 미니컴보이 게임을 포기할 수 없다. 그런데다가 차세대 기종으로 발매된 게임을 GB로 즐길 수 있다면 더욱 좋겠지. 그런 조건을 만족시켜 준 타카라의 『열투 투신전』. 2등신 캐릭터가 스토리 모드, 연습 모드, 그리고 대전 모드까지도 가능하다니 화면은 작지만 플레이 스테이션용 『투신전』에 못지 않은 박진감을 느낄 수 있다. 이젠 지하철에 앉아서 에이지를 만나자.

■장 르: 격투 액션 ■제작사: 타카라
■발매일: 발매중 ■가 격: 4,500엔
■기 종: 미니컴보이

X 아이

챔프 취재부에 황당스레 눈에 띄는 매니어가 나타났다. 새턴에 상당한 관심을 가지고 있는 그는 전에 다니던 회사인 「막시너 노인화」를 때려치우고 게임에 정진하기 위해 나타난 것이었다. 너무나 눈에 띄는 행동과 비밀에 감춰진 그의 과거... 그리하여 챔프대원들은 그를 X 아이라 부르게 됐는데...

더 킹 오브 화이터 '95

최근 쏟아지는 아케이드 이식작 속에 가장 이식도가 높은 게임이다. 아케이드와 비교해 그래픽이나 움직임의 패턴이 떨어지는 부분을 찾기 힘들 정도이며 더욱 놀랄만한 점은 로딩 때 "새턴이 왜 이러지" 라고 할 정도로 엄청나게 빠르다. 역시 이식작은 화면 사진만으로는 알 수 없는 것같다. 앞으로 SNK에서 발매될 여러 게임들을 기대해 보며, 한가지 아쉬운 점이 있다면 새턴만의 오리지널 오프닝이 없다는 것. 철권은 오리지널 오프닝과 엔딩으로 파워 업 됐는데 새턴은 왜! 왜! WHY!

■장 르: 격투 액션 ■제작사: SNK
■발매일: 3월 28일 ■가 격: 7,800엔
■기 종: 새 턴

CHAMP 소프트 따라잡기

5월 1일 이후 최신작 게임

새턴

일본에서 저가형으로 등장한 「NEW새턴」이 용산에서 고가에 팔리고 있다. 엔화로 따지자면 구새턴이 34,800엔, NEW새턴이 20,000원이다.
삼성전자에서 출시한 삼성 저가형 새턴 가격이 350,000원인데 비해 보따리 불법유통된 일본산 NEW새턴의 가격은 약 350,000원이다.
국내의 유통구조를 보면 많은 것을 느낄 수 있다.
막연한 단속이라는명목' 때문에 게임관련 기기 및 소프트웨어가 마음대로 팔지지 못하는 이유 탓도 있고, 보따리 상의 이윤을 생각한 결과 탓도 있다. 가능한 한 챔프에서는 정식발매되는 삼성전자의 저가형 새턴을 권하고 싶은 마음이다.

플레이 스테이션

'플스가 발매된다'는 소문으로 잠못이루는 유저가 많으리라 생각된다. 물론 불법유통으로 이전부터 플스를 구입한 유저도 있겠지만 정식으로 발매되어야 가격도 내리고 소프트도 마음대로 구입할 수 있다는 장점이 생긴다.
게임을 좋아하는 유저들은 「용돈÷게임」이라는 공식이 서기 때문에 아무래도 정식발매가 마음에 들 것이다.
매스컴에서 '소닉뮤직코리아'니, 'M사'니하고 떠들어도 유저는 빨리 발매됐으면 하는 마음밖에는 없다.

슈퍼컴보이

성공여부를 두고 차세대 게임업계에 폭풍의 눈이 되어버린 N64. 발매를 약 2달 앞둔 현시점에서 사람들은 벌써 성공했느니, 성공못했느니 말이 많다. 하지만 답답한 것은 SFC 유저가 아직 많은데 일본의 서드파티는 물론이거니와 유저들도 쉽게 SFC를 버리는게 아닌가 하는 아쉬움이 있다. 아직 SFC에는 재미있는 소프트가 많다.
한편으로 현대전자는 묵묵부답이라서 N64를 기다리는 유저의 속만 탄다!

아케이드

게임센터의 대형화 바람이 분다. 취재기자들의 보고에 의하면 외국개발업체를 낀 대형 어뮤즈먼트 시설이 속속 늘어나며 특히 에버랜드에도 어뮤즈먼트 시설이 들어설 정도라고 한다. 한마디로'시각의 전환'과 '어뮤즈먼트 산업의 발전'이라고 할 수 있다. 기존의 기성세대들의 낮은 안목에서 최첨단화라는 높은 안목으로 바뀐 것이다.

SS 연구실

파격적인 2만엔대 저가형 새턴을 등장시키고 활기가 넘쳐 흐르는 세가. 96년도에 새턴을 지지할 세가의 중심적 인물 4인방이 펼치는 새턴 프로젝트96이란 어떠한 것일까? 이번 연구실에서는 그러한 새턴 전략의 전망을 밝혀보겠다.

고바위

이달의 기대 소프트

드래곤 볼Z

위대한 드래곤 볼 전설 - 폴리곤으로 표현된 무한 필드에서 펼쳐지는 Z전사들의 사투. 『드래곤 볼Z』의 모든 시나리오를 즐길 수 있으며 애니메이션의 명장면과 필살기가 그대로 재현된다. 플레이 스테이션용과 동시 발매되며 플레잉 애니메이션 배틀이라는 신개념이 더욱 재미를 더해 줄 반다이의 최신작이다.

세가의 주역이 밝히는 새턴의 미래

'96 새턴 프로젝트는 우리에게 맡겨라!!

저가형 새턴의 등장으로 시장 상황이 상당히 유리하게 전개되고 있는 새턴. 세가 내에서는 이 새턴에 대한 사업부를 총 3개로 나누고 모두 4명의 책임자를 두고 있다. 국내 컨슈머 사업본부 새턴 사업부 부장 오카무라 히데키, 소프트 추진부 새턴 사업부 부장 마에다 마사나오, AM2 연구 개발부 부장 스즈키 유, 그리고 이들 3인의 책임자인 데츠카 토시로, 이들이 말하는 새턴의 방향성과 그 미래를 알아보도록 하자.

데츠카 토시로

일본 국내 컨슈머 사업부 총괄 본부장

그는 세가에서도 「새턴 전략을 밝히는 키워드 맨」으로 불리우고 있으며 그만큼 국내외 전반에 걸친 지침을 통괄하는 역할을 맡고 있다. 2만엔대 새턴이라는 결과를 보인 현재 그가 노리는 새턴의 미래는 어떠한 것일까?

"일단 플레이 스테이션에 발매되는 서드파티들의 게임은 모두 새턴에 이식할 생각입니다. 그리고 아케이드에서 이식되는 새턴만의 오리지널 게임을 강화하여 확실한 절대 영역을 만들 것 입니다. 그렇다고 하더라도 하드웨어가 발매된 후 1년만에 1만엔 이상의 가격 다운을 이루어낸 것은 전대미문의 사건임에 틀림없을 것입니다."

역시 데츠카 본부장이 중점적으로 생각하는 부분은 소프트웨어인 것같다. 그렇다면 그가 바라는 소프트웨어의 비율은 어떠할지… 자사 작품과 타사 작품에 관해 그가 가지고 있는 밸런스를 그래프로 알아보자.

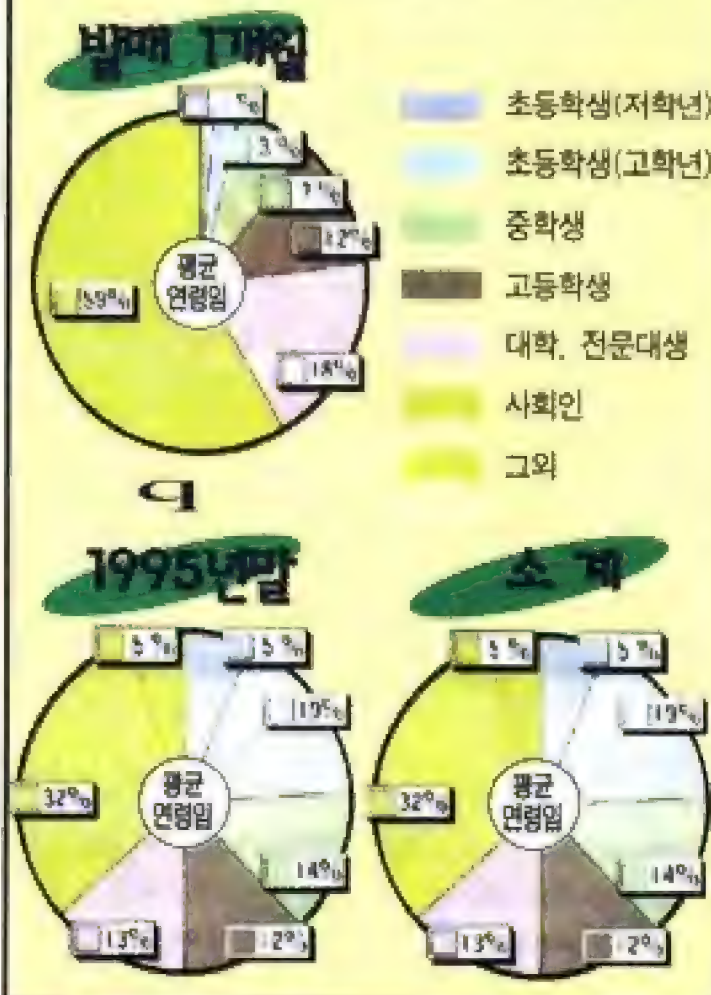
연령층별로 보는 유저 구성 비율

이 그래프는 새턴 구입자의 연령별 내역. 발매 당시 「어른들의 새턴」이라는 이미지에서 불과 1년여만에 저연령층의 유저가 급증하여 완전히 다른 이미지를 갖추고 있다.

발매 1개월

1995년말

소 계

초등학생(저학년)
초등학생(고학년)
중학생
고등학생
대학, 전문대생
사회인
그외

오카무라 히데키

일본 국내 컨슈머 사업본부 새턴 사업부 부장

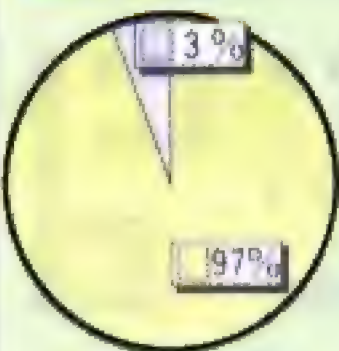
오카무라 부장은 새턴의 마케팅 부분의 책임자이다. 즉, 새턴 판매 확대의 방법을 생각함과 동시에 '새턴은 어떤 하드웨어인가? 새턴은 무엇을 할 수 있는 존재인가?' 라는 방향성도 결정하고 있다.

"현재 새턴 판매전략의 중심은 역시 저가형

남여별로 나뉘어지는 새턴의 구성 비율

발매 1개월

3%

97%

이것은 새턴 구매자의 남여 비율이다. 남성 유저가 아직은 대다수를 차지하지만 여성 유저가 증가하고 있다는 사실도 확실하게 알 수 있다.

남성

여성

1995년말

12%

88%

소계

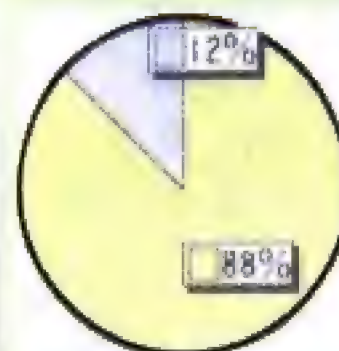
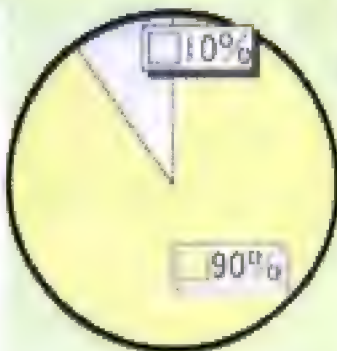
10%

90%

새턴이라할 수 있습니다. 2만엔이라는 가격은 일단 SFC와 동일시 취급될 수 있는 가격이므로 보다 넓은 유저층을 구성할 수 있습니다. 또한 하드웨어만이 아니라 저연령층을 노리기 위해서 『록맨』시리즈와 『새턴 봄버맨』 등의 저연령층 인기 소프트의 발매도 서두르고 있습니다."

오카무라 부장의 말대로라면 이미 고연령층의 새턴 유저들은 풍부하다는 말일까? 분명히 다양한 유저층을 구성해야 하는 것은 당연한 일임에 틀림 없다. 그럼 나이를 떠나 남여 유저 비율은 어떻게 되어 있을까?

마에다 마사나오

소프트 추진부 새턴 사업부 부장

새턴 500만대 판매와 연내 300 타이틀이라는 목표를 달성하기 위해서는 세가 이외의 메이커들과 연결되어 서로 협력할 필요가 있다. 이러한 부분에 현재 새턴의 확장성과 소프트 라이센시인 서드파티들을 담당하고 있는 마에다 부장은 가장 힘을 기울이고 있는 듯하다.

"현재 새턴에 참여하고 있는 소프트 라이센시는 총 350사입니다. 이들이 예정대로 금년에 하나의 소프트를 발매한다면 발매 소프트만도 350 타이틀이 되겠죠. 우선 금년도 300타이틀이라는 목표는 달성되리라 생각합니다. 이후 우리 부서의 방침은 소프트 라이센시를 긴 안목으로 바라보며 보다 편하고 수월하게 소프트웨어를 제작할 수 있도록 환경을 만들어 주는 것입니다."

새턴용 소프트 판매율 BEST 10

이 표는 금년 3월까지 발매된 새턴용 소프트의 판매순위를 조사하여 데이터로 정리한 것이다. 여기서 놀라운 점은 BEST 10중에 6개가 세가의 소프트라는 점. 그것도 아케이드에서 이식한 타이틀이라는 것이다. 과연 상위에 차례로 랭크되어 있는 새턴 4천왕. '새턴으로밖에 즐길 수 없다.'라는 강한 이미지를 풍기는 이 소프트들은 역시 무시할 수 없는 존재들이다.

순위	타이틀
1위	버철 화이터II
2위	세가 랠리 챔피언 쉽
3위	버철 화이터
4위	데이토나USA
5위	뱀파이어 헌터
6위	버철 캅
7위	버철 화이터 리믹스
8위	뿌요뿌요2
9위	스트리트 화이터ZERO
10위	진·여신전생 데빌 사마나

역시 새턴을 대표하는 소프트는 『버철 화이터II』

이 외에도 소프트 라이센시에서 발매한 『뱀파이어 헌터』나 『진 여신전생 데빌 사마나』 등 새턴 오리지널 타이틀이 줄지어 있다.

스즈키 유

AM2연구 개발부 부장

『버철 화이터』와 『버철 화이터II』라는 알만한 사람은 다 아는 괴물 소프트들의 아버지적 존재. 그가 바로 스즈키 부장이다. 이제는 AM2연이라는 말만 나와도 기대를 하게 되고 누구나가 인정하는 성공 보증서와도 같이 취급되고 있는데 아케이드 게임이면서도 이식을 통해 새턴만의 오리지널 게임을 제작해온 그의 이야기를 들어보자.

"버철 화이터II를 제작, 발매한 후에 새턴의 인기는 급속히 높아졌습니다. 또한 반년 정도의 제작 기간을 거쳐서 그 정도의 퀄리티를 자랑할 수 있게한 제작팀과 새턴의 능력에도 다시금 놀라게 됐습니다. 현재 저희가 주력하고 있는 것은 곧 등장하게 될 『버철 화이터III』로 새턴용 포트레이트 CD에 필적하는 질감으로 60프레임의 움직임을 실현시킨 액션 게임입니다. 현재 이 게임이 새턴의 최종 목표라고 한다면 어떨지… 지금 우리가 새턴을 위해서 할 수 있는 것은 『버철 화이터III』와 『화이팅 바이퍼즈』의 완벽 이식임에 틀림 없습니다."

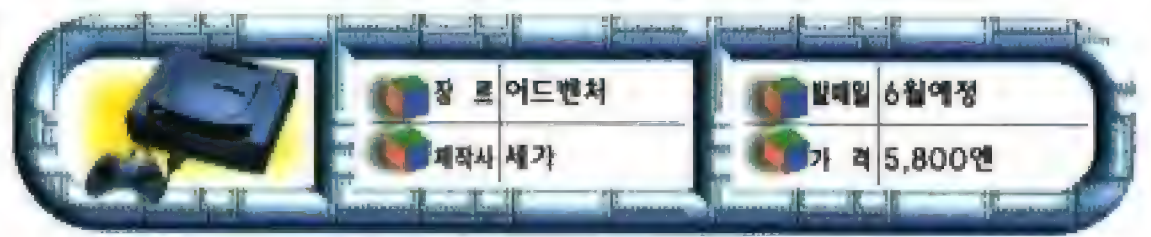
역시 『버철 화이터III』는 추가 옵션 없이 새턴으로의 이식이 확실시 되고 있는 것을 알 수 있다. 『버철 화이터III』와 『화이팅 바이퍼즈』의 완벽 이식으로 새턴이라는 하드웨어의 가능성을 새롭게 시사하는 것. AM2연이라면 가능하리라 생각한다.

이후에도 활약이 기대되는 AM2연 월드
위는 새턴용으로 개발중인 『화이팅 바이퍼즈』. 오른쪽은 아케이드에 곧 등장할 『버철 화이터III』. 이후 AM2연이 새턴에서 어떤 모습을 보여줄지 기대된다

3박자가 조화를 이루는 그날은 언제인가?

이제까지 4인방의 이야기를 들어보면 역시 하드웨어의 강렬한 어필과 질좋은 소프트웨어, 그리고 한계를 뛰어 넘는 기술력의 3박자가 딱 떨어질 때 새턴 프로젝트는 성공을 거둘 수 있다는 것을 알 수 있다. 적어도 96년도에 이 3박자가 울려주는 화음을 들을 수 있지 않을까?

비밀과 음모의 끝에 보이는 진실은!?

장르	어드벤처	발매일	6월예정
제작사	세가	가격	5,800엔

월화무환담 ~토리코~

어드벤처의 신경지를 개척하는 세가의 야심작 『월화무환담』. 새턴의 한계에 도전하는 부드러운 움직임과 미세하리만큼 아름다운 그래픽. 그리고 무한히 반복되는 인간관계에 숨겨져 있는 비밀들. 비교의 대상이라 할 수 있는 『D의 식탁』과는 달리 다수의 인물이 등장하는 월화무환담. 상반기 최대의 기대작이 아닐 수 없다.

구상 3년, CD ROM 2장의 충격적 어드벤처

월화무환담은 아름답고 충격적인 연출이 화제를 불러 모으고 있는 리얼 CG 무비 어드벤처이다. 그래픽, 연출기법 등 전반적인 부분에 걸쳐 노력의 정수가 보여지고 있다. 구상에 3년이라는 긴 시간을 투자한 시나리오는 미스테리 소설가에 의한 것으로 프로감각의 스토리성을 중시한 내용으로 되어 있다. 볼륨에 관해서도 CD 2장이라는 사실에서 추측하자면 기대를 절대로 배반하지 않을 작품임에 확실하다.

마음속 깊은 곳까지 전해져 오는 본격 사이코 스릴러

종래의 어드벤처 게임을 뛰어넘어 인간의 섬세한 감정마저 표현하고 있는 의욕작인 『월화무환담 TORICO』. 플레이어의 심리상태에 맞추어 집중하는 부분이 변하는 「데포커스 기능」과 인기 미스테리 작가에 의해서 완성된 시나리오가 현장감 넘치는 장면을 연출한다. 또한 플레이어의 행동이 스토리에 영향을 미치는 멀티 엔딩도 채용하고 있다.

플레이어는 기억상실에 빠진 청년 프레드가 되어 자신을 알고 있는 인물, 자신의 과거와 관계가 있을지도 모르는 「달의 거리」를 찾아야 한다.

하이퀄리티 CG의 폭풍

근사한 서재에서 달의 거리에 관한 단서를 찾고 있는 프레드. 달의 거리에 관계된 문헌이 어딘가에 있을지도 모른다

안개의 거리에서 프레드를 기다리고 있는 것은!?

오래된 전설에 의하면 불노불사라고 불리우는 「달의 거리」에 간 자는 어떠한 소원이라도 성취할 수 있다고 한다. 그러나 그 거리에서 현세로 돌아온 자는 기억을 잃어버리고 이마에 특수한 문장이 새겨진다고 전해오고 있다.

주인공 프레드는 기억을 잃어버린 자신의 과거를 알고 있는 사람을 찾기위해 여행을 계속하던 중 자신도 모르게 분위기에 휩쓸려 안개의 거리로 들어서게 된다. 프레드의 이마에는 이상한 문장이 새겨져 있지만 그것이 과연 달의 거리와 관계가 있는 것인가는 알 수가 없다.

주점같다. 영업시간은 아닌 듯하지만 즐겁게 회화를 나눌 수 있을지도…

줄 사다리를 내려가고 싶은 유혹이…

플레이어는 거리를 자유롭게 걸어다니는 것이 가능하다. 거리의 어디를 걷고 있어도 이 어둡고 무거운 분위기에서는 도망칠 수 없는 듯하다

안개의 거리를 지배하는 남자 고든. 프레드에게 달의 거리 탐색을 명하는데 무슨 꿍꿍이가 있는 것일까?

차례로 다가오는 비밀을 풀면서 달의 거리를 찾아 나선다

CG로 흐르는 이벤트

안개의 거리를 홀로 걷고 있던 프레드는 외부인을 극단적으로 싫어하기로 유명한 거리의 영주 고든에게 붙잡혀 투옥되고 만다.

이벤트시에 변화되는 주인공의 시점

여기서 관심의 대상이 되는 것은 실제로 어떻게 게임이 진행되는 가 이지만 유감스럽게도 시스템에 관한 자세한 설명은 아직 공개되지 않고 있다. 이동할 때는 주인공의 시점으로 진행되며 이벤트나 아이템을 입수할 때는 시점이 변화되며 경우에 따라서는 3인칭의 시점이 되기도 한다.

또한, 주인공이 의식을 집중 시키고 있는 대상에 반응하여 시야내 집중하는 부분이 바뀌기도 하는 「데포커스 기능」도 있다. 이것은 심리상태나 이야기의 중요한 포인트를 표사하는데 이용되는 시스템이다.

현장감을 더해주는 논 스톱 CG

최근 대용량화가 심해지는 경향을 보이는 게임업계. 이 월화무환담도 CD ROM 2장으로 구성되어 있다. 물론 그 이유는 대량의 CG. 게임의 요소요소에 사진과 같은 CG 애니메이션이 도입되어 시츄에이션을 설명함과 동시에 스토리의 긴장감을 고조시켜 준다. 이러한 신이 총 200개 이상 구성되어 있다.

이런 거리에서 꽃을 본다는 것은 마음이 편안해 진다. 꽃을 재배하고 있는 사람은 프레드에게 친절한 로즈

시점이 바뀐다?

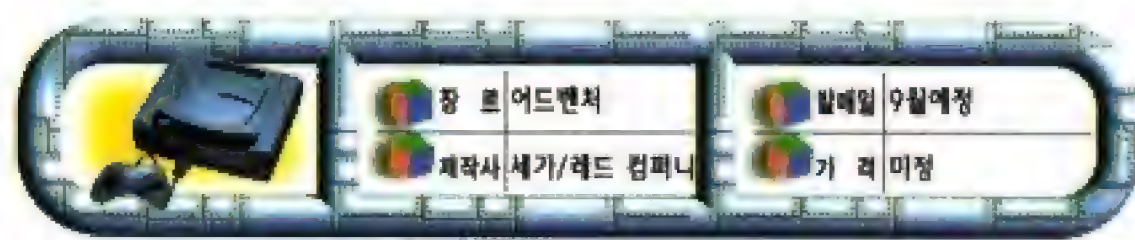
보통 게임중에는 주인공의 눈에 보이는 범위가 화면에 비춰진다

이벤트 신에서는 시점이 자동적으로 변화한다

이벤트시에는 CG로 연출된다. 이 게임에는 이러한 CG이벤트가 200개 이상이 존재한다

SS

대용량, 호화로운 성우진, 끊없는 웃음

장 르	어드벤처	발매일	9월예정
제작사	세가/레드 컴퍼니	가 격	미정

사크라 대전

지난 4월호에 소개한 대로 사크라 대전의 발매일은 아쉽게도 9월이다. 비교적 상당한 기간을 기다려야할지도 모르지만 그만큼의 가치가 있는 게임이라 할 수 있다. 이번호에서는 선택기 시스템 LISP와 배틀필드를 이루는 맵의 제작과정을 소개하겠다.

어드벤처와 시뮬레이션이 만난 화제작

제국화격단 6인의 소녀들이 대활약! 이번호에서는 가장 알고 싶어할만한 게임의 진행 시스템과 그 구성에 대해서 설명하겠다. 아직 모든 것이 공개된 것은 아니지만 이것으로 총 10화로 구성된 사크라 대전이 어떠한 게임전개를 보여줄지 예상할 수 있을 것이다.

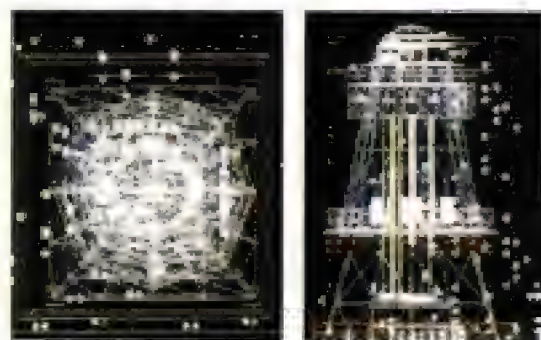
각 이야기의 전반부에서 그녀들은 표면적 직업인 제국가극단의 단원으로 무대에 서고 후반의 시뮬레이션부에서는 진짜 모습인 제국화격단으로 전투에 참가한다

아이템을 입수하거나 회화를 하면서 게임을 진행시킨다

모델링된 거리의 제작과정

게임을 플레이하다 어쩌면 미소녀들에게만 정신이 팔려 버릴지도 모르겠지만 게임의 후반을 장식하는 전략 시뮬레이션도 빼놓을 수 없다. 물론 이 부분의 제작도 순조롭게 진행되고 있다. 우선 제작도중에 있는 CG들을 살펴보자. 제작과정의 이해를 돕기 위해서 제작자의 이야기도 넣어보았다.

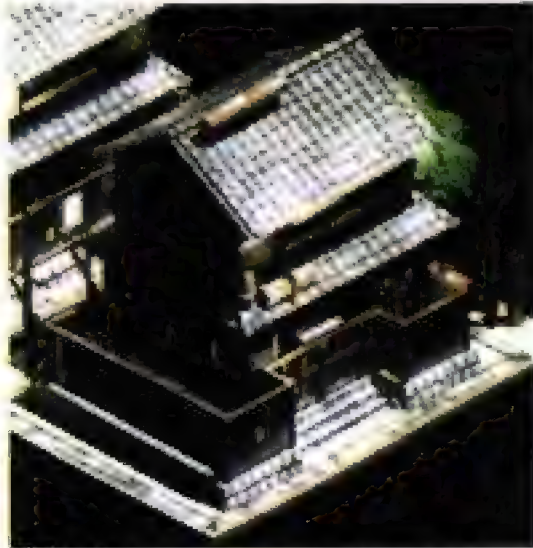
우선 주목할 만한 것은 세부까지 만들어 놓은 와이어 프레임의 거리. 여기까지 묘사하는 것은 단순히 그려대는 그래픽에 비해서 상당한 시간이 걸린다. 2D의 도트 그림과 비교할 때 어쩌면 발매일의 연기를 가져오게 될지도 모르는 작업이다. 그러나 게임의 퀄리티 업을 위해서 레드 컴퍼니는 필드의 전체를 3D CG로 묘사하는 방법을 선택했다. 또한 메카의 질감에 어울리는 실감나는 배경을 만들어내자는 뜻도 있다. 도트 그림으로는 표현할 수 없는 독특한 질감은 모델링의 성과이다. 단, CG를 사용한 것은 위의 이유만이 아니라 캐릭터와의 정확한 비율을 위한다는 이유도 있다. 그러면서도 지나치게 CG 투성이라는 면을 보여주지 않기 위해서 정밀한 그래픽 작업도 더하고 있다. 그 때문에 시대적 배경에 어울리는 안정된 분위기가 연출되며 장시간 벌어질 전투도중 눈이 심심하지 않을 것이다.

여러가지 요소가 한군데 모여 있다는 것을 알 수 있다

렌더링 된다면 어떤 건물의 모습을 보여줄까?

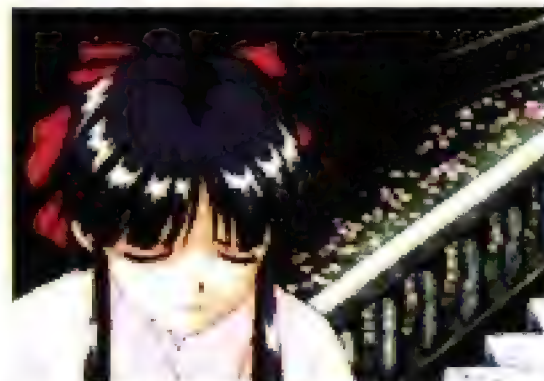
제도 타워라는 이름의 건물. 동경의 심볼마크일까?

집을 모델링하고 렌더링한다

길 옆으로 고풍있는 집들이 늘어서 있다

집만이 아니라 주위에 있는 나무들도 렌더링되어 제작된다

CG라고는 보여지지 않는 질감에 CG제작자의 감춰진 노고가 엿보인다

바닥에 쓰러져 있는 스미레의 모습. 「죄송해요~」라고 말하는 사쿠라. 사쿠라가 스미레의 옷을 밟은 것이다

「사쿠라! 사람의 옷을 발로 밟는 것은 실례잖아요!」라고 말하며 상당히 화를 내는 스미레

「죄, 죄송합니다」. 스미레에게 압도당해 말도 못하는 사쿠라

그런 그녀도 시골뜨기라는 말을 듣고 순간 화가나기 시작한다

다시 연습이 시작되고 스미레가 스텝을 밟는 순간…

일부러 스미레의 옷을 밟는 사쿠라

「이 꼬맹이가~! 사쿠라! 말로해서 듣질 않는 사람은… 이게 약이야!」라며 덤벼드는 스미레

ADV화면 LIPS분기

선택기 시스템 LIPS 란 무엇인가?

사크라 대전에서는 시나리오상의 중요한 선택기 시스템으로 「LIPS(LIVE & INTERACTIVE SYSTEM)」이라는 제한시간이 존재하는 선택기 시스템을 채용하고 있다. 선택기에서 제한시간내에 선택한 경우에는 그 결과에 따라 시나리오가 분기된다. 또한 제한시간내에 선택하지 않은 경우에는 「선택하지 않았다」라는 또다른 분기가 이루어지게 된다.

■LIPS분기의 예

여기에서는 실제로 「LIPS」가 어떠한 것인지를 소개하겠다. 또한 선택기의 수는 「최대로 3개, 최고로 1개」의 선택이 플레이어에 의해서 결정된다. 장면은 제국가극단의 연습장면에서 일어나는 이벤트이다. 상당히 깔끔한 애니메이션에도 주목하자.

이것이 LIPS분기장면. 화면상부에는 제한시간을 나타내는 타이머가 보인다. 여기에서 선택한 선택기에 의해서 스토리 전개에 변화가 일어난다. 제한시간내에 자신의 생각에 가까운 선택을 하자.

■LIPS분기의 결말은 이렇게 된다

어떤 선택을 하더라도 도중의 시나리오와 대원각자, 그리고 주인공 사이에 관계가 달라진다. 여기에 실린 예는 몸을 던져 두사람의 싸움을 말린 주인공 쪽이 대원들에게 신뢰를 얻는 결과를 낳는다. 이번에는 간단한 예였지만 추가되는 정보가 들어오면 또다시 소개하겠다.

간단히 결과를 예상할 수 없는 LIPS의 경우가 더 많은 것이 이 게임(예를들면 사쿠라를 쫓아갈까? 스미레를 쫓아갈까? 등 각각 신뢰도에 상,하가 나타나는 경우)이기 때문이다.

두사람을 말린다

사쿠라와 스미레의 사이에 끼어든다. 사쿠라와 아이리스는 걱정해 주지만…

내버려둔다

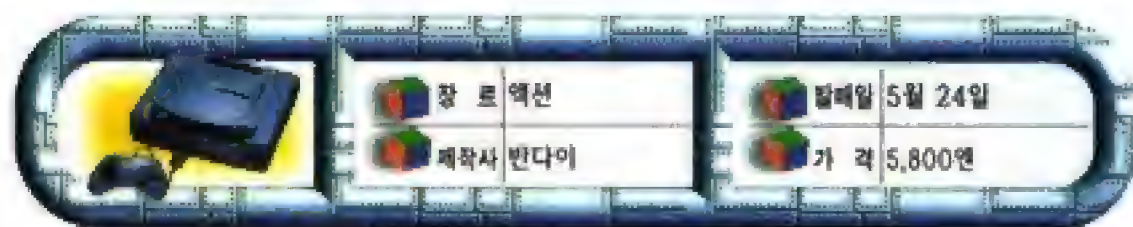
얼어붙을 듯한 표정으로 마리아가 끼어든다. 「그만둬! 두사람 모두!」. 과연 리더

제한시간을 오버

내버려둔다

SS

파란만장한 손오공의 역사를 재조명!

장 르	액션	발매일	5월 24일
제작사	반다이	가 격	5,800엔

드래곤 볼Z
위대한 드래곤 볼 전설

연재가 끝나고도 그 인기가 식을줄 모르는 격투의 명물 드래곤 볼Z. 그 역사를 뒤돌아 볼 수 있는 게임이 이제 곧 발매된다. 새턴용으로는 두번째의 작품이 되는 이번 드래곤 볼Z는 전작의 「무투전」과는 달리 복수의 캐릭터들이 무한의 필드에서 격전을 벌인다. 이번호에서는 플레잉 애니메이션이라 불리우는 그 시스템에 대해서 알아보겠다.

무한 필드에서 전개되는 전사들의 입체 배틀

이번의 시리즈는 전작과 달리 1대1의 배틀이 아닌 시뮬레이션적 요소를 가진 작품이다. 플레이어가 자신의 캐릭터를 조작하여 적과 싸우는 점은 전작과 같지만 펀치, 킥, 필살기 등을 자유롭게 사용할 수는 없다. 캐릭터가 사용할 수 있는 기술은 처음부터 정해져 있으며 특정 조건이 만족되면 자동적으로 필살기가 사용되게 된다.

게임 화면 보는 법

■아군 캐릭터-플레이어가 게임중에 조작할 수 있는 캐릭터를 표시. 가장 위의 캐릭터가 자신이 직접 조종하는 캐릭터로 아래의 2인은 COM이 조작하여 전투를 도와준다. 플레이 중에는 임의로 이 순번을 바꾸는 것도 가능하다. 두종류의 게이지는 위가 체력을, 아래가 기력을 나타낸다.

■적 캐릭터-이쪽은 적측의 캐릭터를 표시. 표시내용은 아군 캐릭터와 동일하다. 1인 플레이시에는 스토리에 따라 적의 숫자가 달라진다.

■배틀 스테이지-배틀의 무대가 되는 배경. 모든 것이 폴리곤으로 그려져 있고 캐릭터의 이동에 의해서 상,하,좌,우나 회전 등, 360도 어떠한 방향으로도 움직인다. 또한 화면내에 있는 나무나 암석 등은 플레이어의 공격을 받으면 파괴되기도 한다. 원작처럼 에너지탄으로 산을 날려 버리는 것도 가능하다. 이외에도 화면에 흙먼지가 일어나는 시각적 효과도 불만하다.

■파워 밸런스 게이지-적에게 공격을 맞추거나 적의 공격을 가드하거나 하면 적색과 청색의 게이지가 좌우로 이동한다. 이 게이지가 어느한쪽으로 크게 기울면 이긴쪽의 캐릭터가 필살기를 사용하게 된다. 청색이

지상, 공중 모든 곳이 배틀필드이다!

전작처럼 이 게임에서는 필드위를 종횡무진 이동하는 것이 가능하다. 적과 자신을 중심으로 빙글빙글 회전하는 등의 효과도 만점. 이번에 소개하는 배경은 황야뿐이지만 이외에도 암석 스테이지나 건물 스테이지 등 변화가 풍부한 스테이지가 구성되어 있다.

실제 게임에서는 방향 버튼의 상하로 전진, 후진, 좌우로 적의 주위를 이동하는 조작계로 이루어져 있다. 지상에서 싸우는 것을 물론 공중에 떠있는 채 싸우는 것도 가능하다. 전투는 공격, 방어, 에너지 탄의 3개 버튼으로 하며 특정조작으로 특수한 컴비네이션을 사용하는 것도 가능하다. 또한 L이나 R버튼으로 조작중의 캐릭터를 교환하는 것도 가능하다.

공중에서 대시로 도망가는 냣파를 쫓아가는 피코로, 오반, 크리링. 오반이외는 COM이 조작해준다

러시를 사용하자

이 게임에서는 필살기 등의 커맨드를 임의로 입력하는 것은 불가능하지만 상대와의 접근전에서 「체인 히트」라는 커맨드 공격을 사용할 수 있다. 방향버튼 위+공격버튼으로 맹렬한 타격기를 사용할 수 있는 것이다. 물론 적도 같은 공격법을 사용할 수 있기 때문에 접근전에서는 원작과 같은 화려한 연속기가 재현될 것이다.

이것은 같은 시츄에이션으로 지상에서 싸우고 있는 것. 사진으로는 알 수 없지만 움직임은 상당히 빠르다

공중에서 러시 공격이 작열한다

연속으로 공격이 히트하면 그 히트수가 표시된다

캡콤, ARC 게임 새턴에 연속 이식!

장 르 격투액션
제작사 캡콤
발매일 미정
가 격 미정

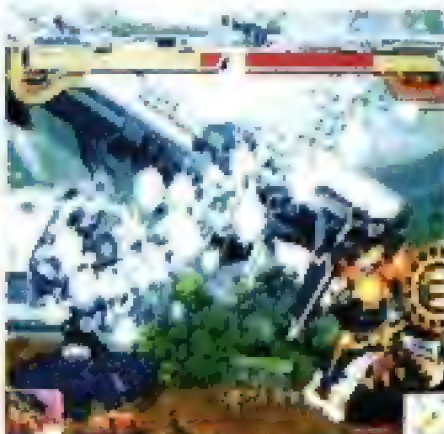
CYBERBOTS 사이버 보츠

지난 수개월간 아케이드와 캡콤 팬들이 기대해왔던 이식희망 게임중에 하나인 사이버 보츠가 드디어 이식대열에 참여했다. 발매일은 아직 미정이지만 목표는 정해졌다고 할 수 있다. 일단 이번호에서는 모르는 사람들을 위해서 사이버 보츠에 대해 설명하겠다.

팬들의 열의를 반영한 캡콤의 이식기획 사이버 보츠!

사이버 보츠에서 플레이어들이 조종하는 기체는 통칭 VA(바리언트 아머)라고 불리우는 로보트이며 이것을 이용하여 서로 대전을 펼치는 액션 게임이다. 조종할 캐릭터와 VA를 선택하여 각각 캐릭터의 목적을 위해서 스토리가 진행되어 간다. 부스터 버튼을 사용해서 대쉬나 비행 등이 가능. 웨폰 버튼 등이 있으며 인간과 다크 스토커, 그리고 뮤턴트들의 격투와는 또다른 재미가 있다. 심도있는 스토리와 연속이 등 매력만점의 사이버 배틀이 기대된다.

역시 VA가 최고!

보츠의 매력은 뭐라해도 VA이다. 중량감 넘치는 움직임과 소리, 공격시의 통쾌감, 또한 배경의 건물이 무너지거나 상대의 무기를 짓눌러 버리는 등의 박력연출도 즐거움의 하나이다. 총화기를 사용하는 화려한 공격도 VA만의 특징이다.

박력만점! 대형 캐릭터들이 펼치는 근미래 배틀

심도있는 스토리가 매력

보츠의 시대에 태어난 7인은 각각의 목적을 위해서 행동하지만 최종적으로는 지구의 존망에 관계된 사건에 말려들게 된다. 스토리가 다르기 때문에 라스트 보스도 각기 다르다.

제각기 시작된 모험에서 서로를 만나게 최종적으로는 동일한 적과 싸우게 되는 6인

STORY

21세기말, 우주공간에 건조된 우주 스테이션 「스페이스 코로니」에 인류의 반이 이주하여 성립된 「코로니 연합국」은 군사력을 가진 지구군을 견제, 세계의 패권을 노리고 있었다. 2098년에 연합국내에 연습중이던 기동병기 소대가 사고로 만나게 됐지만 그것은 기밀사항으로 처리됐다. 그리고 그 사건이 지구전체의 큰 전투로 발전하여 7인의 운명은 크게 바뀌게 됐다.

캡콤이 선보이는 새턴용 소프트 라인 업

아서와 아스타로트의 초마계촌

퍼스컴에서 히트한 「INCREDIBLE TOONS」라는 게임을 아케이드와 가정에서 친숙한 마계촌의 캐릭터로 재현. 여러종류의 다양한 아이템을 사용하여 지시된 목표를 풀어나가는 사고형 퍼즐 게임이다. 팬티 1장으로 모험을 하던 아서가 어떤 액션을 보여줄지 기대된다.

사진은 초마계촌. 다양한 무기를 사용해서 싸운다

액션게임에서 아서의 모험무대는 퍼즐게임으로 바뀐다. 믿을 수 없는 아서를 클리어로 이끄는 것은 유저다

슈퍼 팡 컬렉션. 단순한 게임일 수록 빠지기 쉽다!

이제까지 등장한 슈퍼 팡 시리즈를 한데 모아 CD 1장에 이식. 게임은 심플하면서 조작도 간단. 게임을 싫어하며 재능이 없는 사람이라도 손쉽게 즐길 수 있는 시리즈이다.

볼을 맞추면 분열. 계속 작아지다가 더이상 작아질 수 없으면 사라진다

원조 슈퍼 팡

사고형 퍼즐 요소를 가진 액션 게임. 화면위에서 분열하는 볼을 모두 없애면 클리어다

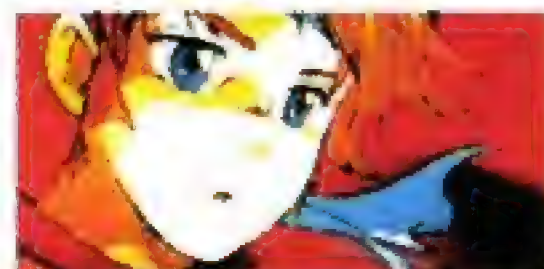
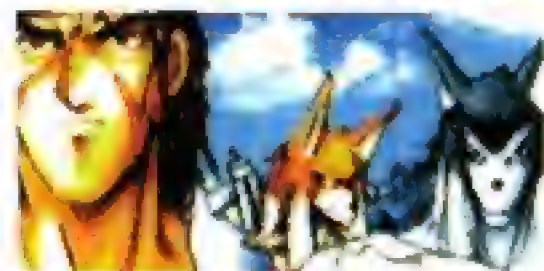
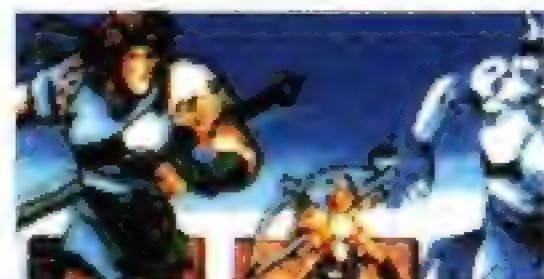
장르	시뮬레이션RPG	발매일	96년 5월 24일
제작사	야노만	가격	6,300엔

배반자의 끝에 영웅의 칭호가 빛난다!

페다 리메이크 THE EMBLEM OF JUSTICE FEDA Remake!

모든 부분에서 크게 파워 업! SFC의 이식이라 생각할 수 없는 이 게임이 드디어 5월 24일 발매된다. 발매 연기로 인해 오랜 기간 기다려 온 팬들을 위해서 이번호에는 리메이크로 달라진 점과 몇가지 요소를 소개하겠다.

페다 리메이크, 새턴에서 시작된다!

제국군과 해방군과의 장렬한 싸움을 그린 시뮬레이션 RPG 『페다』가 더욱 멋진 모습과 재미있는 시스템으로 등장한다. 오프닝과 게임 사이의 비주얼 무비가 등장하여 스토리를 한층 흥미진진하게 하며 배틀 시스템이나 필드 시스템의 변경 등도 빼놓을 수 없는 부분이다.

오프닝 무비도 있다!

게임 중에도 데모 신이…

새턴으로 리메이크된 시스템

시스템 면에서 가장 크게 변한 점은 2가지. 첫째는 전투 중에도 세이브가 가능하다는 점과 두번째는 SFC용보다 특수 공격이 늘어 공격의 폭이 훨씬 넓어졌다는 점이다.

전투 중에도 세이브 가능

언제든지 전투 초반부터 플레이 가능

「속성」이 스토리에 크게 관여한다

『페다』의 특징 중 하나인 속성이 게임에 있어서 중요한 부분으로 자리잡았다. 각 캐릭터는 로우, 뉴트랄, 카오스의 3가지 속성 중 하나를 가지고 있다. 각 부대에도 속성이 존재하며 그것에 의해서 동료가 되는 캐릭터가 결정되는 것이다. 부대가 로우일 때에는 카오스의 캐릭터, 카오스의 경우에는 로우의 캐릭터가 부대를 떠나거나 동료로 들어오지 않는다.

부대와 속성이 맞지 않는 동료는 자기 주장을 강요한다

게임의 초반 시나리오 공개

『페다』는 전부 12개의 시나리오로 나뉘어져 있다. 본지에서는 초반의 3개 에어리어를 맛보기로 소개하고자 한다.

새로 추가된 특수 공격인 검소 찌르기

제국군에 속한 브라이언과 전우 아인. 그러나 상관 아르노스의 극악무도함으로 인해 자제력을 잃고 드디어 브라이언은 아르노스에게 덤벼들고 만다. 반역자로 낙인찍힌 브라이언에게 아인이 탈출 방법을 의논하며 이 이야기는 시작된다.

에어리어 1 오명의 대상

아인의 부하 도라에게 도움을 받아 탈출에 성공한 브라이언과 아인은 특수 추격 부대를 따돌리고 할 수 없이 타미산을 헤메게 된다. 그곳에서 톰이라는 소년을 만나 일행은 소년이 사는 바젤이라는 마을로 향하게 된다. 그러나 해방군의 일원인 누나 엘리스는 원래 제국군이었던 브라이언을 믿지 못하고…

에어리어 2 악마의 향연

바젤의 서쪽은 브라이언과 아인의 원래 상관이었던 아르노스가 관리하고 있었다. 아르노스는 이상한 약으로 생체 병기를 제조하려고 한다. 해방군인 로이스로부터 상세한 이야기를 들은 일행은 사람들을 구하기 위해 아르노스와 싸우게 된다

에어리어 3 사진난무

스크루드 사막을 횡단하여 해방군의 최전선 베이스에 도착하면 북방의 스크루드 신전에서 신관인 티타가 제국군과 함께 사라져 버린 사건이 발생한다. 티타를 미끼로 브라이언과 아인을 유인하려는 제국군. 그때 티타의 위험을 느낀 사막의 신 「데.설트」가 폭주한다.

전설로 사라져버린 비검의 이야기를 추적한다!

장 르	시뮬레이션	발매일	7월 5일
제작사	메사이아	가 격	5,800엔

SS

랑그릿사 III

3개월간의 정보로 주요 캐릭터의 공개와 신 시스템의 소개 등 대다수의 정보가 공개된 랑그릿사III. 이번호에는 지난호에 잠깐 소개됐던 3D배틀 「파노라마 택틱스」를 좀더 심도있게 소개 하겠다. 물론 새턴의 그래픽 성능을 풀로 활용한 이벤트 신도 놓칠 수 없다.

라카스 왕국 최후의 요새를 지켜라!

천공에 떠다니는 거대한 요새 부유성을 가진 라카스 왕국. 주인공은 6년정도의 긴 수행을 마친 후 라카스 왕국의 기사로써 인정받는다. 기사 인정식의 준비가 착착 진행되고 있을 때 그 모습을 멀리서 바라보고 있는 무리들이 있었다. 그것은 라카스 왕국의 침략을 노리는 리그라아 제국의 비병부대였다. 그들은 기후가 나빠지길 기다리며 라카스의 부유성이 가진 마동포가 그 위력을 발휘하지 못하게 되길 기다리고 있었다.

기사 인정식. 스승인 윌리암스경과 선배 기사들에게 격려받는다

한편 그때…

원사 알테뮤러가 이끄는 리그라아 부대. 악천후를 이용하여 공격을 개시한다

인정식 후에 피로연도 잠시뿐. 리그라아 제국의 침략을 알리는 병사의 보고가…

캐릭터 메이크 업 화면 공개!

게임 개시직후에 등장하는 「빛의 여신 루시리스」. 플레이어는 우선 루시리스가 던지는 몇가지의 질문에 답하지 않으면 안된다. 흡사 맹자가 말하는 듯한 추상적인 질문이지만 실은 그 대답에서 플레이어의 사상, 성격, 전술 등을 판단하고 주인공 캐릭터의 초기 스테이터스가 결정된다. 물론 이름은 자유입력이 가능하다.

여기서 갑자기 「세계를 구할 자격이 없다」라고 판단된다면 어떻게 될지?

대박력의 3D 전투 신! 파노라마 택틱스

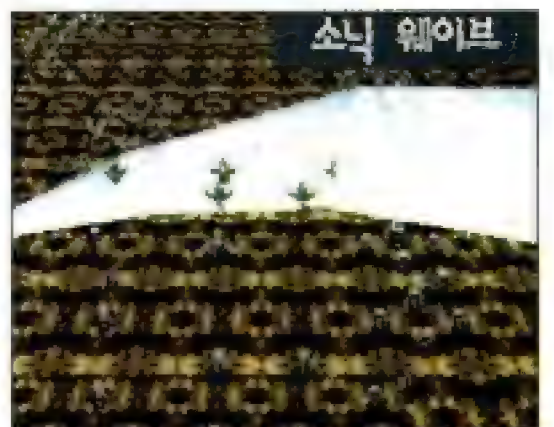
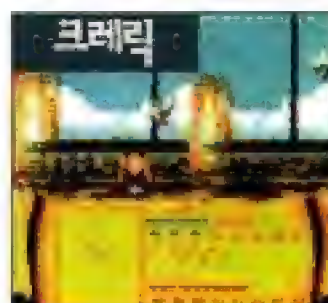
맵위에서 적과 아군이 만나게 되면 3D전투 화면으로 바뀌게 된다. 적, 아군을 통틀어 최대 162캐릭터들이 격돌하는 전투 신은 대박력! 시점 교환에 의해서 다양한 각도에서의 전망도 가능하게 되어 있다. 이번호에서는 그 규모를 확실히 전하기 위해 비교사진을 준비했으니 잘 살펴보자. 전후방향, 카메라의 각도가 변경이 가능하다. 아직은 수동으로 되어 있지만 오토모드가 곧 채용될 예정이다.

주인공 디할트 VS 사령관 알테뮤러

유년기를 바랄 왕국에서 보내고 12세부터 라카스 왕국의 윌리암스 공작 밑에서 기사로의 수행을 쌓아 드디어 정식 기사의 길에 올라서지만…

국력이 빈약한 리그라아 제국 전황제의 아들. 검술, 지략, 통솔력이 뛰어나다. 무익한 전쟁을 좋아하지 않지만 가난에 허덕이는 제국의 백성들을 위해서 전쟁을 일으킨다

전사계

주인공 디할트와 윌리암스 공작 등 기사들이 사용하는 공격마법. 푸른 초생달 모양의 파동이 대량의 적을 날려 버린다

소닉 웨이브

크레릭

크레릭이 사용하는 공격마법. 중심에서 바깥쪽으로 넓게 퍼져간다. 근거리밖에 효과가 없기 때문에 적의 중심에 뛰어들 필요가 있다. 사진상의 중앙은 티리아스이다

톨네이드

視点

전투시의 시점을 설정한다. 수동인 경우에는 임의로 변경이 가능하다

3DO에 이식된 후 이번에는 새턴에…

장르	RPG	발매일	96년 5월 24일
제작사	마이크로 캐빈	가격	6,800엔

스워드&소서리

3DO에서 새턴으로 이식되는 마이크로 캐빈의 RPG 스워드&소서리의 완성이 가까워졌다. 새턴으로의 이식에서 가장 크게 눈에 띄는 점은 역시 육성지원. 총 12명의 성우가 동원되어 각 캐릭터에게 생명을 불어 넣었다. 또한 회화시에 표현되는 캐릭터의 얼굴은 3DO용보다 더욱 진화! RPG가 적은 새턴에 환영받는 소프트가 될 것이다.

작은 관심이 이루어내는 큰 결과

오프닝 애니메이션을 제외하고 모든 부분이 완성에 가까워진 『스워드&소서리』. 이 게임은 필드나 전투신 등 모든 부분에 폴리곤을 구사한 입체화면처리가 특징적인 환타지 RPG이다.

이번호에서는 스워드&소서리의 초반 시나리오 전개를 보도록 하자. 코믹한 이벤트가 번갈아가며 일어나고 그러면서도 빼대있는 스토리는 볼만한 부분이다.

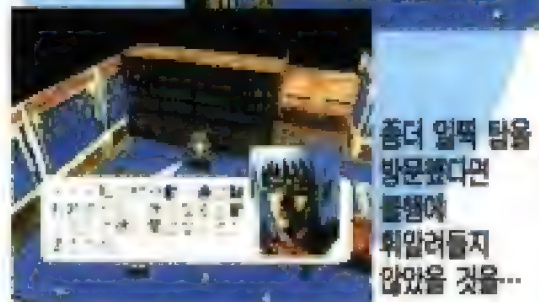
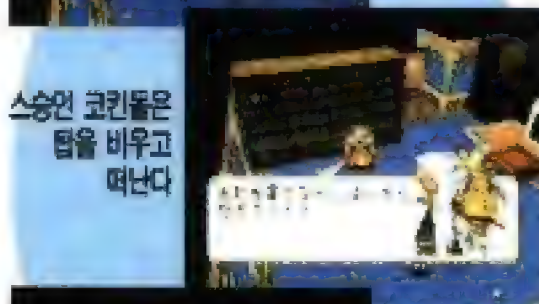
連ーれーてーいーくーのーだー!

이 게임의 주인공인 미소녀(?) 마법사 루시온의 성격을 한번에 알 수 있는 회화신. 특별히 생각하지 않고 행동하는 그녀의 모습이 귀엽다

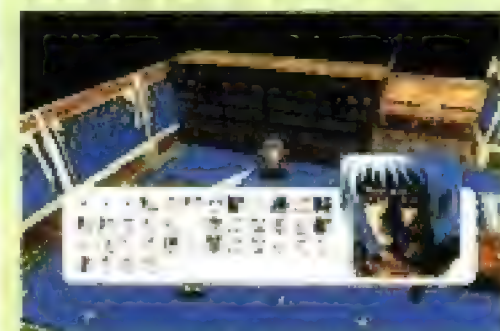
모험의 시작은 피나코테이크 탑에서!

검사 엘고트가 대마법사 코킨돌이 살고 있는 피나코테이크 탑을 방문한 것에서 이야기가 시작된다. 그러나 탑에 있던 것은 견습 마법사 루시온. 엘고트는 그녀가 시간 때우기를 위해서 떠나는 모험에 자신도 모르게 따라나서게 된다.

자신만만한 루시온

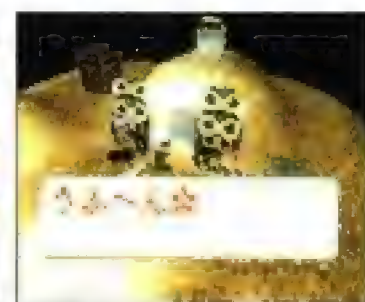
스승인 코킨돌은 탑을 비우고 떠난다

좀더 일찍 탑을 방문했다면 볼행에 휘말려들지 않았을 것을…

어디에서라도 회복이 가능한 독자적인 「휴식」시스템

HP와MP(매직 포인트)는 마을이나 거리에 있는 숙소에 머무르는 것으로 완전 회복이 가능하다. 이 외에도 「휴식」커맨드를 사용하는 것으로 HP를 완전회복, MP를 최대치의 반까지 회복시키는 것이 가능하다. 「휴식」은 필드상에서도 실행할 수 있기 때문에 틈틈이 휴식을 취하는 것이 게임을 진행하는 하나의 요령이다.

HP가 적다고 생각된다면 즉시 「휴식」커맨드를 사용하자

바바추 마을에서 사람을 도와주자!?

루시온과 엘고트는 엘고트의 「늑대인간이 되어 버린 병」을 고치기 위해서 미라돌로 향한다. 그리고 우연히 들리게 된 바바추 마을에서 하나의 사건에 휘말려들게 된다. 그 마을에 살고 있는 몰 베어라는 종족들은 현재, 오거와 교전중이다. 더욱이 몰 베어의 전사 미미나가는 겁많고 소심한 성격. 그러나 루시온은 특유의 성격으로 그를 싸움터에 끌고 나간다.

겁이 많아 싸우는 것을 두려워하는 미미나가. 귀엽다~

제멋대로인 미미나가에게 미소녀 마법사의 색기공격이 개시된다

말도 안되는 정신적 데미지를 받은 미미나가. 펀치

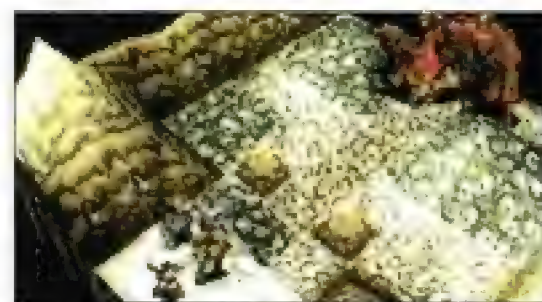
정신적으로 50의 데미지를 입고 이성을 잃어버린 미미나가

눈을 가리는 미미나가. 여자의 마법이란 대단한 것이다

치치보라 동굴에서 보스를 쓰러뜨리자!

루시온 일행은 오거의 보스 오거헤드를 쓰러뜨리기 위해서 무서워하는 미미나가를 데리고 치치보라의 동굴로 향한다. 동굴안에서는 암석 등의 장애물이 길을 막고 있지만 그런 장애물들은 파괴력 높은 무기들로 부수면서 전진할 수 있다.

동굴안에서 기다리고 있는 오거헤드를 쓰러뜨릴 수 있다면 용기에 눈 뜬 미미나가가 정식으로 파티에 참가한다.

동굴앞까지 왔지만…

화면 우측 상단에 위치한 거대한 놈이 강적 오거헤드이다

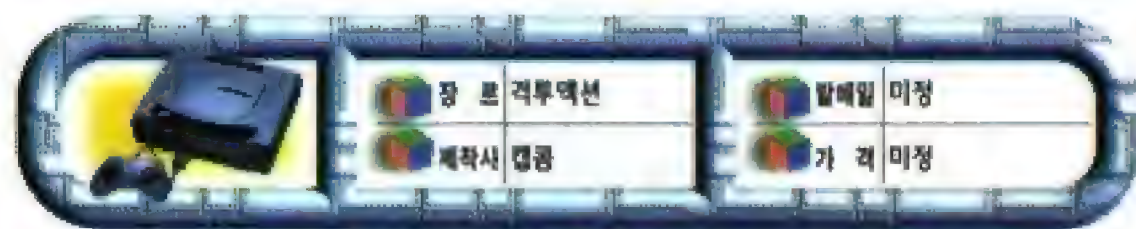
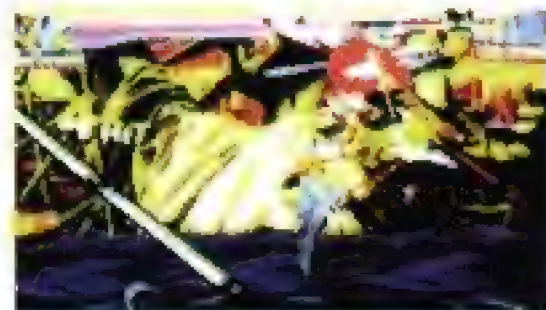
SS

우주의 신비, 그 감춰진 힘을 찾아서!

마블 슈퍼 히어로즈

장르	격투액션	발매일	미정
제작사	캡콤	가격	미정

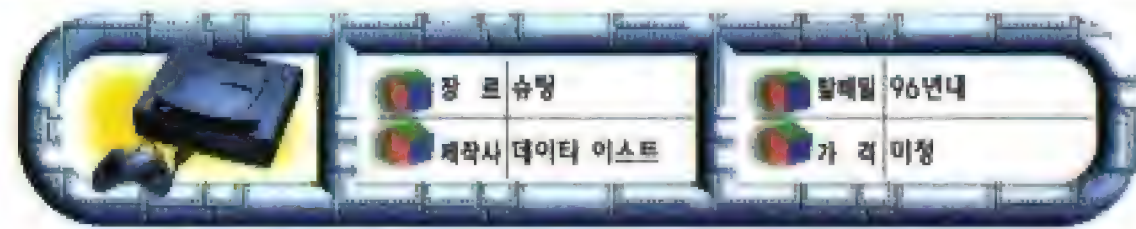
인기 애니메이션 영웅들이 새턴에서 날뛴다!

마블 코믹스의 영웅들이 사투를 펼치는 인기 격투 게임의 이식이 결정됐다. 이 마블 슈퍼 히어로즈는 「마블 유니버스」라고 불리우는 가공의 세계가 무대로 되어 있다. 실은 모두 같은 세계의 캐릭터들로 스파이더 맨과 캡틴 아메리카, 그리고 X-MAN으로 친숙한 울버린과 매그니트 등이 등장한다. 자매품으로 불리우는 X-MAN도 작년에 새턴으로 발매됐다. 게임의 비주얼면에서도 X-MAN을 초월하는 마블 슈퍼 히어로즈. 화려한 필살기와 파괴력이 뛰어난 「인피니티 스페셜」이나「인피니티 젬」이라고 불리우는 파워 업 아이템을 사용하는 전투가 즐겁다. 또한 슈퍼 점프와 추격 공격, 카운터 공격 등의 시스템도 있어 공격의 바리에이션이 넓어졌다. 화려하고 통쾌한 연출이 멋있는 기대할만한 소프트이다.

초인적인 힘을 가진 뮤턴트들의 배틀을 그린 마블 슈퍼 히어로즈. 공중컴보와 진행중에 변경되는 스테이지 연출도 볼만하다

인피니티 스페셜을 사용해서 수십발의 공격을 넣는 것도 가능하다. 공중에서의 콤보를 이용하여 데미지를 늘리자

6종류의 젬을 사용하여 특수효과를 얻을 수 있다. 배리어나 스피드 업 등 젬에 의한 효과는 캐릭터에 따라 다르다

하늘을 날으는 늑대들의 전쟁

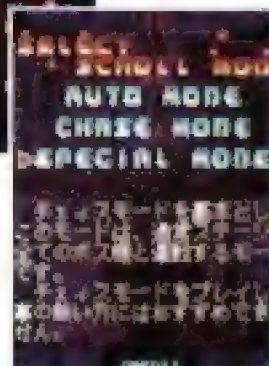
스쿨 팡 공아외전

장르	슈팅	발매일	96년내
제작사	데이터 이스트	가격	미정

바포 트라일의 맥을 잇는 후속작 드디어 이식결정!

90년에 『공아 - 바포 트라일 -』, 92년에 『울프 팡 - 랑아 -』, 95년에는 시리즈 3번째 작품인 『스쿨 팡 - 공아외전 -』이 아케이드용으로 발표되어 많은 슈팅 매니어들에게 주목받았다. 공아의 후속작인 그 스쿨팡이 새턴으로의 이식이 결정됐다!

이 게임은 방향키와 샷, 슬로틀, 봄버(바렐 롤)의 3가지 버튼을 구사하여 제한시간내에 스테이지 보스를 격퇴하는 것이 목적인 종 스크롤 슈팅 게임. 게임 시작시에 오토나 체이스(타임 어택)의 두가지 모드를 선택할 수 있으며 커맨드 입력으로 자신의 기체를 자유자재로 조종할 수 있다.

○이 중에서 좋아하는 파일럿을 선택하여 출격. 기종에 따라 각각 성능이 다르다

○오토는 간단하지만 다양한 제약이 있다. 체이스는 난이도가 높지만 자유도도 높다

최종방어선을 사수하라!

서기 2008년. 라그나록의 재침공이 시작됐다. 적기동부대는 대서양 상공을 북상중! 공격목표는 「북미대륙」. 적기동부대가 최대 스피드로 날아오고 있을 때… 먼 하늘을 비행하고 있던 기동요새함 "랑아"에서 「해아소대」의 전투기 4대가 출격했다. 그 임무는 적기동부대를 최종방어라인 도착전에 격파하는 것이었다.

깔끔한 그래픽을 자랑하는 공아의 최신작, 스쿨 팡

새턴 유저의 궁금증을 풀어 본다!

새턴 유저, 알권리 BEST 10

3월 22일을 기해서 2만엔대 초저가 차세대기를 발매한 세가. 흰색 디자인에 보다 경량을 추구한 『NEW새턴』은 세가의 시장 구축에 급가속을 걸고 있다. 여기서는 새턴 유저들을 위해서 그 동안 새턴이 어떠한 변화를 거쳐왔는지, 그리고 새턴에 관련된 기초 지식과 궁금증을 풀어 보겠다.

NEW새턴 이 구새턴보다 좋을까?

세가의 발표에 의하면 『NEW새턴』의 개발과 판매 계획은 작년 4월경에 이미 세워져 있었다고 한다. 당시 보급 대수 200만대를 노리고 있던 세가는 하드웨어의 판매율 그래프를 보며 순조로운 보급이 예상되자 그 후에 저가형 32비트 칩인 SH-2를 중심으로 저가형 머신의 계획을 세운 것이다.

일단 저가형 새턴의 계획을 세운 후에 세가는 사내와 사외를 통틀어 저학년 층에까지 앙케이트 조사를 했고 그 결과 2만엔 대(일본의 경제 관계자들은 일상 생활에 사용되는 소규모 가전제품이나 상품 등의 통용 소비자 가격을 최대 2만 엔으로 잡고 있다) 새턴이 어느 정도의 대중성을 과시할 수 있는지에 대한 결론을 내렸다. 그리고 1년여의 시간이 지난 지금 저가형이 그 모습을 드러냈다. 새턴 유저들이 알고 싶어하는 구새턴과 『NEW새턴』의 차이점, 그리고 새턴에 관한 10가지의 질문에 대한 답을 말하기에 앞서 새턴이라는 하드웨어가 1년여를 보내 오며 어떻게 변화됐고 발전해 왔는지를 사진으로 간단히 설명하겠다.

Q 96년도에는 어느 정도 소프트가 발매될까?

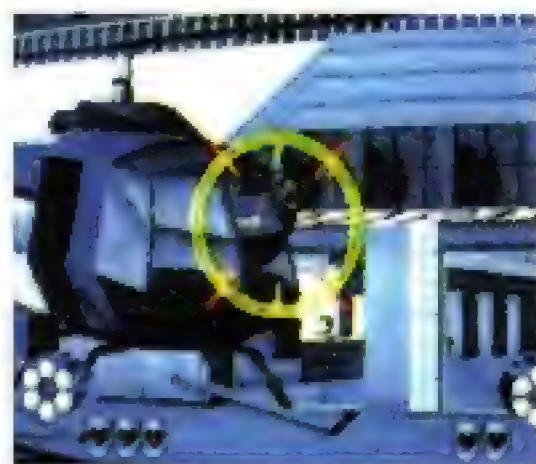
A 금년은 300타이틀을 목표로 하고 있습니다

"이대로 간다면 금년은 300타이틀 이상이 발매될 듯합니다. 일단 이 정도의 소프트 수량이라면 충분한 선택의 여지가 있다고 생각합니다. 물론 양적으로만이 아니라 질적으로도 많이 생각하고 있습니다. 단, 작년에 비해서 세가 브랜드보다 소프트 라이센시 하우스의 소프트들이 주류를 이룰 것입니다."

Q 버철 화이터 Ⅲ 이외에 주목 이식작은?

A 아케이드의 히트작은 모두 발매됩니다

『버철 화이터 Ⅲ』도 어떠한 방법을 사용하더라도 이식할 것입니다만 기본적으로 아케이드에서 호평을 받은 것이라면 모두 발매할 예정입니다. 아케이드 게임도 매년 몇 가지의 타이틀이 등장하고 있는데 그것을 어느 시점에서 이식할 것인가 스케줄을 작성하는 것도 문제입니다. 지금은 현재 발표된 타이틀 이외에 어떤 것을 이식할까 검토 중에 있습니다."

최근 활약이 적은 AM1의 게임이라면 『스카이 타겟』과 『인디 500』이 유력하다

카 체이스, 레일 체이스 등의 움직임이 풍부한 요소를 추가한 『버철 캅2』. 이것도 가능성이 크다

IT'S NEW SEGA SATURN!

- 94년 11월 22일 등장.
- 44,800엔

○최초의 100만대는 이것이었다. 상자가 상당히 크다

○100만대 돌파 기념 박스가 모두 판매된 후에 새로운 케이스와 가격은 종전 그대로인 새턴이 출하됐다. 보증서는 케이스에 씌여 있다

- 95년 7월 등장.
- 34,800엔

- 95년 6월 16일 등장.
- 34,800엔

한정판 『버철 화이터 리믹스』를 포함하여 1만엔의 가격을 다운시킨 100만대 돌파 기념 박스. 연일 품절되는 상점이 줄을 섰다

프론트 부분의 디자인이 약간 변경된 샵 버전. 리셋 버튼도 누르기 쉽게 되어 있다

뚜껑을 연 옆모습. 측면에 통풍구가 일체 없어 상당히 깔끔한 모습을 보여준다

모습은 그다지 변하지 않았지만 하얀색 바탕의 컬러풀한 색상이 호평을 받고 있다. 사진보다 실물이 훨씬 보기 좋다

뒷면 디자인이 거의 변하지 않았지만 통풍구가 감소해 중앙에 집중되어 있다

Q 트윈 어드밴스트 롬 시스템의 제 2탄은? 또한 스펙적인 가능성은?

A 시스템 이용에 적합한 게임에는 모두 사용할 예정

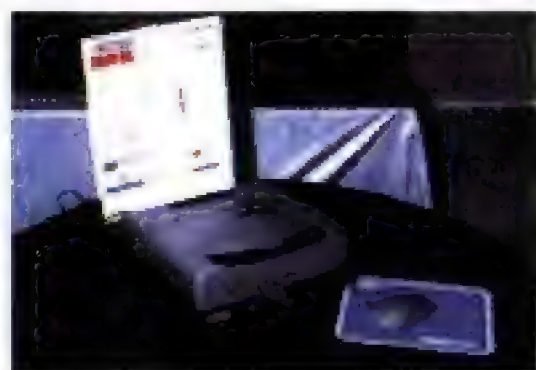
"현재 게임들이 발매되고 있는 미디어, 즉 CD ROM은 어찌됐든 한번에 읽어 들이는 용량에 문제가 있습니다. 그래서 그 타개책으로 개발된 것이 이 시스템입니다. 예를들어 캐릭터의 동작 패턴이 많은 격투 게임에는 다방면에 적극적으로 사용할 것입니다. 때문에 앞으로 이 시스템을 이용하는 소프트가 점점 늘어날 것으로 생각됩니다. 또한 가능성이라는 부분에서는 이 시스템은 매스크 롬과 CD ROM의 조합으로 되어 있기 때문에 여기에 확장 슬로트를 이용하는 여러가지 방법이 제시되고 있습니다. 말하자면 CD ROM으로 컨트롤하면서 A버스에서 어떤 음악적인 요소가 가능하게 되는 등, 트윈 어드벤스트 롬 시스템은 그러한 장래성이 풍부한 시스템입니다."

새턴의 높은 확장성을 단적으로 보여준 트윈 어드밴스트 롬 시스템

KOF '95만이 아니라 격투 게임 등에서는 이후에도 확실히 이용된다

Q 통신 시스템의 계획은?

A 올 봄에 발표회를 가질 예정입니다

이 통신 시스템에 관해서는 여러가지 말들이 많이 나오고 있습니다만 세가 혼자만의 프로젝트가 아니기 때문에 올 봄에 발표회를 가질 생각입니다. 그때 네트워크 비지니스 비전이나 세가의 구상을 명확하게 밝히지 않으면 안되기 때문에 지금은 여러가지 필요한 것들을 준비하는 단계입니다. 이것은 단순히 인터넷을 사용할 수 있는 것만이 아니라 통신대전 게임에서 시작하여 비지니스적인 측면을 가진 것까지 새턴이라는 하드웨어를 정보통신 단말기라는 완전히 새로운 모습으로 인식시키기 위한 작업입니다. 단순히 TV에 연결해서 정보를 읽어들이기만 하는 것이 아니라 새턴의 상품성을 어필하는 부분도 세가 통신사업이 목표로 삼고 있는 부분입니다.

통신 시스템이 확립된다면 인터넷에도 억세스가 가능해지는 새턴

Q 구새턴과 NEW새턴, 어느쪽이 무거운가?

A 무게는 양쪽 모두 동일합니다

1만엔이상 가격을 내렸기 때문에 부품을 감소하여 가벼워졌다거나 들고다니기에 편하기 위해서 전과 무게가 달라졌다고 여러가지 상상을 할지 모르겠지만 실제로는 전혀 달라지지 않았다. 새턴은 이전 설계 당시부터 불필요한 부분이 없었고 투자할 부분에는 확실히 투자를 한 하드웨어이기 때문에 외형적으로는 삭제되는 부분이 있어도 내부적으로는 삭제가 불가능하다. 따라서 신형이나 구형이나 무게나 로딩속도 등 거의 차이가 없다.

사이좋게 늘어선 신형, 구형 새턴. 색과 버튼의 형태, 억세스 램프가 없다는 점을 제외하면 틀린 부분이 없다

Q NEW새턴은 30시간 정도 사용하면 열에 의해서 다운된다?

A 그런일은 일어나지 않는다!

"이러한 소문은 하드웨어의 측면에 존재하던 통풍구가 없어졌기 때문에 생겼다고 생각합니다만 실제로 그러한 일은 절대 일어나지 않습니다. 초기 버전과 비교했을 때 기판이 대체로 축소되어 있고 본체 뒤쪽에 통풍구가 있기 때문에 장시간 플레이로 다운되거나 터지지는 않습니다."

세가의 말대로 한여름의 불지옥이 아닌 다음에야 새턴이 열에 쓰러지는 일은 일어나지 않는다. 새턴은 안정도도 뛰어나기 때문이다.

구 새턴

V. 하이 구새턴에는 존재했던 통풍구

NEW새턴

NEW 새턴에는 통풍구가 없어졌다

Q 본체에 들어있는 리튬 전지의 수명은 1년이다?

A 교환해줘야 한다. 교환시는 파워 메모리를 이용

잊어버리기 쉬운 본체 후면의 리튬 전지. 이것은 소비품이기 때문에 전력이 떨어진다면 아무런 예고도 없이 세이브 데이터가 사라져 버린다. 이 전지의 교환시에는 전원을 켠채로 데이터를 교환하거나 파워 메모리에 카피하여 교환하면 된다. 그리고 교환 전지의 규격은 CR2032. 일반적인 전파사에서 구할 수 있으며 가격도 3,000원 정도이다.

새턴 발매로부터 16개월. 슬슬 전지 교환을 해야할텐데...

Q 버철 건으로 즐길 수 없는 모니터는?

A 이런 모니터에서는 즐길 수 없습니다

버철 건은 그 구조상 브라운관 TV가 아니면 사용할 수 없다. 따라서 액정 TV나 프로젝터는 사용할 수 없다. 또한 브라운관 TV라도 와이드 TV의 일부 모드, 일부의 하이비전 TV에서도 가끔 조작이 불가능한 것이 있다.

Q 해외 소프트는 어떻게 하면 즐길 수 있을까?

A 일본 내수용 새턴에서는 플레이가 불가능

이제까지 미국쪽으로 수출된 세가의 타이틀은 총 31개. 그 중에는 『버철 화이터II』나 『세가 랠리』 등 우리에게 친숙한 타이틀도 있다. 또한 소프트 라이센시에 의한 타이틀도 41개가 수출되어 『뿌요뿌요2』나 『뱀파이어 헌터』도 있다. 그러나 이들 외수용 소프트는 전파방식이 다르기 때문에 일본 내수용 새턴에는 사용할 수 없다. 단, 삼성전자의 새턴이라면 사용이 가능하다.

미국제 새턴 패키지에는 본체, 패드 이외에 버철 화이터나 체험판 소프트가 들어있는 CD가 포함되어 있다

미국판 팬저드래군의 사진. 외국인의 체형에 맞추기 위해서 케이스가 큰 것일까?

PS

박취연

이제 머지않아 PS도 무적 게임기라는 불명예를 벗을 수 있을 것 같다. 빠르면 6월 중이 될 것이라고 하는데 SCE와 국내 어느 업체와 손을 잡게 될지는 모르겠지만 어쨌든 PS 하드웨어와 타이틀이 기존 가격보다는 저가로 책정될 것은 분명한 일. PS 유저들에게는 반가운 소식이 아닐 수 없다. 이번엔 진짤까? SCE가 또 헛소리를 한거라면 그땐 정말… 더 기다려야지 뭐! 이달의 PS 대작은 누가 뭐래도 점핑 플래쉬2. 두장이니까~

이달의 기대 소프트

멜티렌서

- 장 르 : 육성 시뮬레이션
- 발매일 : 96년 3월 22일
- 제작사 : 이메지니어
- 가 격 : 5,800엔

은하경찰기구(GPO)의 특수 임무를 받은 미소녀 경찰들을 지도, 육성해 가는 『멜티렌서』는 캐릭터를 육성시키는 동안에도 시나리오가 전개되는 독특한 시스템을 갖고 있다. 『멜티렌서』는 『졸업Ⅱ』와 기본 구성은 거의 같다고 할 수 있는데 단지 틀린 점이 있다면 스토리가 있다는 것. 일정한 단계까지 육성되면 이벤트가 일어나고 그 이벤트가 축적되어 스토리가 진행되기도 하며 하나의 이벤트가 해결되기도 전에 새로운 이벤트가 발생하기도 한다.

한명의 캐릭터를 몇번 반복해 호출하면 점차 친분이 생겨 바닷가에도 함께 갈 수 있으며 수영복 차림에 대해 농담을 건넬 수도 있게 된다

PS 게임 제작 툴 『던전 크리에이터』

PS를 이용한 차세대 RPG만들기

일렉트로닉 빅터에서 개발한 『던전 크리에이터』는 일반 게임 유저들도 손쉽게 게임을 만들 수 있도록 시나리오나 몬스터, 아이템 등의 기본 틀을 제공해 주는 게임 제작 툴이다. 이 게임의 매력은 자신이 만든 던전에서 나만의 몬스터가 출현하고 자신이 만든 게임을 친구와 함께 즐길 수 있다는 것이 가장 큰 매력이다.

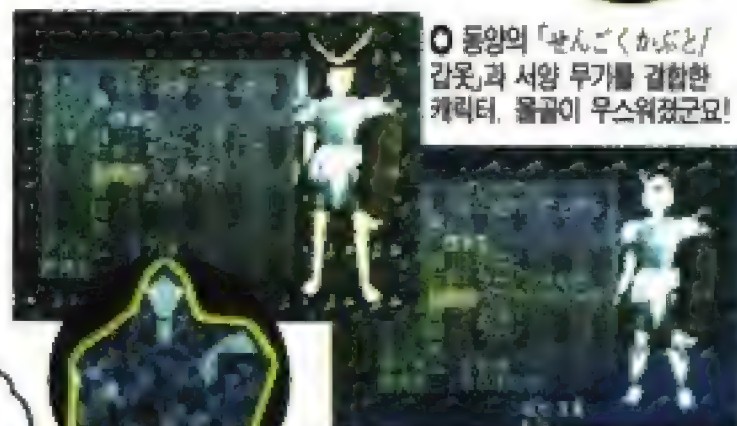
던전 크리에이터는 말 그대로 던전을 만드는 게임. 다시말해 자신이 원하는 위치에서 몬스터를 출현시키기도 하고 아이템을 숨겨놓을 수도 있고 자신만의 독창적인 몬스터 스타일을 창조해 낼 수 있다.

나만의 PS 게임 만들기

제일 첫번째 할 일은 시나리오 만들기!

『던전 크리에이터』는 턴 방식으로 진행되는 풀 폴리곤 3D 던전 RPG라는 장르를 기본 시스템으로 누구라도 손쉽게 몬스터나 아이템, 맵 등을 만들어 볼 수 있다. 여기까지만 들어도 벌써 귀가 솔깃해지는 사람들이 있을 것이다.

하지만 일에도 순서가 있는 법. 우선은 시나리오를 먼저 생각해야 한다. '시나리오'라고 하면 눈이 동그래지고 미리부터 겁을 먹는 사람들이 있는데 여기서 말하는 시나리오는 그리 고차원적인 것은 아니다. 지금껏 해 왔던 게임들을 떠올리며 게임 초반에는 약한 적을 쓰러뜨려 경험치를 쌓고, 중반에는 마법을 습득하고, 최후에는 사악한 마법사를 쓰러뜨린다고 하는 기본적인 흐름을 좇아가면 간단하다.

시나리오를 따라 아이템이나 몬스터를 작성하면 불필요한 것까지 신경쓸 필요가 없으므로 신속하게 게임을 만들 수 있다.

동양의 「せんごくかぶと/갑옷」과 서양 무기를 결합한 캐릭터. 몰골이 우스워졌군요!

서양의 장비만으로도 근사한 모습을 만들 수 있지요?

엔딩 없는 게임은 고무줄 없는 팬티!?

어떤 게임이든 반드시 엔딩이 있다. 물론 일부 게임 중에서는 엔딩이 없는 것도 있지만 그 대신 목적이 반드시 있다. 『던전 크리에이터』를 재밌게 즐기기 위해서는 엔딩을 설정해야 한다.

엔딩은 다른 롤플레잉 게임을 참고해도 되고, 꼭 RPG에만 구애되지 않고 여러가지 다양한 이야기에서 아이디어를 얻어도 좋다.

크리어 조건, 조건 1, 조건 2를 조합하면 다양한 엔딩을 설정할 수 있다

지도 만들기

시나리오를 생각해서 엔딩을 설정한 후에는 드디어 맵을 작성하게 된다. 맵은 하나의 시나리오로 20층 분량의 맵을 만들 수도 있으며, 반대로 지하 20층의 지하 통로도 만들 수 있다.

실제로 맵을 작성할 때에는 「自動作成/자동작성」을 선택하면 간단하게 맵을 만들 수 있는데, 이 기능을 사용하면 렌덤으로 벽이 배치된다. 또한 맵 작성에는 반드시 설정해야 할 것이 「スタート地点/스타트 지점」과 임의로 설정하는 「ゴール 地点/골인 지점」이 준비되어 있다.

각각 같은 층에 설정하는 것으로 1층분의 맵에서도 게임을 할 수 있다. 또 벽의 텍스처 매핑이나 밝기, 시야, 음악 등도 층 단위로 설정할 수 있다.

자동 생성으로 만들어진 맵에 조금만 손을 대면 던전다운 던전이…

상점이나 트랩으로 던전을 연출한다

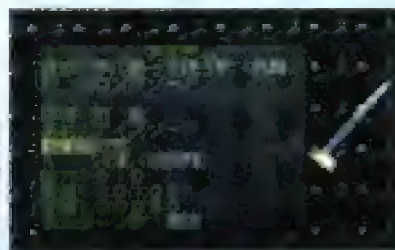
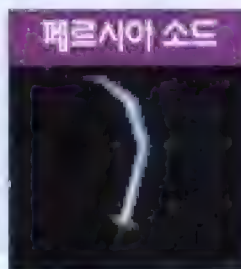
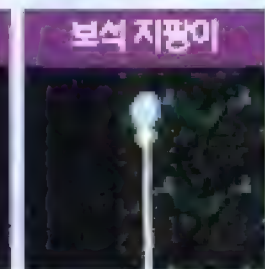
벽과 마루만 있는 단조로운 맵을 보다 던전답게 연출하기 위해서는 상점이나 트랩, 보물상자 등이 필요하다. 이 게임에서는 물론 이것들도 자유롭게 설정할 수 있다.

트랩의 종류를 「ワープ床/워프하는 마루」를 설정하고…

워프하는 곳을 안보이게 만들면 플레이어가 헷갈리겠죠!

아이템과 마법은 푸짐하게!

무기나 방어구는 우선 준비되어 있는 그래픽 중에서 선택해 이름이나 파워 등을 설정하자. 그래픽이 같아도 이름이나 파워를 변경하면 다른 무기나 방어구로서 설정할 수 있다.
여기에 특별한 「効果/효과」를 설정하면 더욱 강력한 무기나 방어구를 만들 수 있다. 아이템은 HP를 회복하는 약초, 주문을 해제하는 반지, 마법을 소환하기 위한 두루마리 등, 「効果」를 분리해서 설정할 수 있다.
마법은 게임 중에 플레이어, 몬스터와 함께 사용할 수 있도록 정한다. 몬스터가 마법을 사용하게 할 것인가하는 것은 몬스터를 작성할때 설정해야 한다.

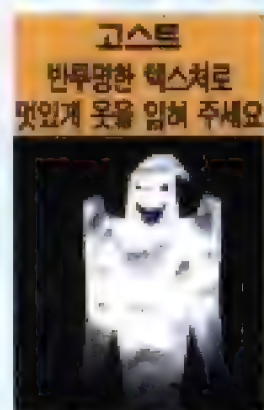
롱 소드의 효과에 냉동 공격을 합쳐 보자!

보통의 데미지와 냉동 공격의 데미지를 동시에 입힐 수 있게 된다

페르시아 소드

보석 지팡이

횃불

기묘하고 괴상한 천차만별 몬스터!

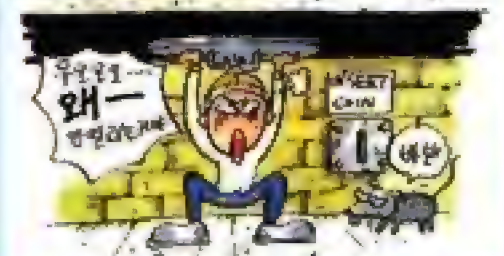
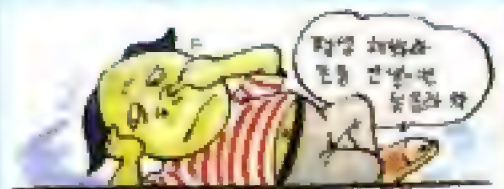
몬스터도 아이템과 같이 자신이 설정할 수 있다. 약한 몬스터, 대적하기 벅찬 몬스터도 자신의 취향에 맞게 설정 가능하다.
또 몬스터에는 행동을 설정할 수 있다. 이동의 속도나 패턴, 플레이어를 추격하는 조건이나 추격을 포기하는 거리, 공격 범위, 소지품, 마법이나 특수 공격 등, 모든 것을 설정할 수 있다.

고스트
반투명한 텍스처로 멋있게 옷을 입혀 주세요

지저인
머리도 분명히 있지만 몸이 너무 커서 보이지 않을 뿐이죠

던전 크리에이터 지침서

던전 설정편

비밀의 방을 만들고 싶다면.

●앞에 설명한 방법으로 사다리를 배치하면 「秘密/비밀」의 방으로 만들기는 조금 곤란할 것입니다. 트랩을 사용해서 「通り抜け壁/통과할 수 있는 벽」을 사용하면 간단하게 만들 수 있으며 어딘가에 「メーセージフロア/메시지 플로어」를 설정해 두면 지름길을 발견할 수도 있게 될 것입니다. 다만 이 경우에는 방 안에 「ゴール 地点/골인 지점」, 「ワープ床(脫出用)/워프하는 마루(탈출용)」, はしご/사다리」 등을 설정해 두세요.

입수하기 어려운 아이템을 만들고 싶다면.

●아이템의 가격을 비싸게 설정하면 입수하기 조금 어렵겠지요?
그런 아이템을 만들고 싶을 때에는 몬스터에게만 아이템을 설정해 놓으세요. 그러면 반드시 몬스터를 쓰러뜨려야만 아이템을 입수할 수 있게 됩니다.

특정 몬스터에 위력있는 아이템을 만들어 주고 싶다면.

●여기에는 2가지의 작업이 필요합니다. 우선 공격용 무기는 아이템 메뉴의 「効果/효과」에서 属性(속성)을 선택해야 합니다. 속성에는 「火炎/화염」, 「冷凍/냉동」, 「電撃/전격계」, 「風壓/풍압」, 「重力/중력」 다섯가지가 준비되어 있습니다. 예를 들어 화염을 선택하면 선택한 속성에 따라 공격시 그래픽도 변화합니다. 그리고 이것에 대응하도록 몬스터를 설정해야 합니다.

몬스터 출현을 조절하고 싶다면.

●RPG를 플레이할 때 가장 가슴 졸이는 순간은 역시 몬스터의 출현이겠지요? 여기저기에서 불쑥불쑥 튀어나오는 적이 알밉다면 조금 그 수를 줄여보면 어떨까요?
우선 몬스터 메뉴에서 「ジェネレイータ/제네레이터」를 선택해 주세요. 제네레이터라는 것은 몬스터의 발생 지점을 가리키는 말입니다. 여기에서 「出現數/출현수」와 「タイミング/타이밍」에 따라 몬스터의 출현을 조절할 수 있습니다.

게임 플레이 편

몬스터에게 포위됐어요!

●이 게임은 턴 형식의 RPG입니다. 다시 말해 플레이어가 조작을 하지 않으면 몬스터도 이동이나 공격을 하지 않습니다. 가지고 있는 아이템 중에서 「エリア攻撃/지역 공격」이 가능한 무기나 마법, 아이템을 사용하면 돌파구가 보이게 될 것입니다.

도대체 문이 말을 듣지 않아요?

●문을 여는 아이템이 바로 그 층 안에 있다고는 생각하면 안됩니다. 다른 층의 보물 상자에 들어가 있거나 상점에서 팔 수도 있습니다. 또 몬스터를 쓰러뜨리지 않으면 입수할 수 없는 아이템도 있을 수 있으니, 아무튼 할 수 있는 모든 방법은 모두 동원해 보세요.

캠페인 모드가 뭔지 잘…

●캠페인 모드은 이미 완성된 던전을 플레이하는 모드입니다. 기본적인 구성으로 가능한 것들을 조합시켜 이 게임의 개발자가 직접 만들어 논 것으로 여러분이 던전을 만드는 데 참고가 될 것입니다. 또 단제 던전 RPG의 기본 시스템에 익숙해지기 위한 준비운동이라고 생각하시면 됩니다.

플레이는 자신있지만 시나리오에 맵이라니, 정말 골치아프군요!

●자신이 시나리오와 맵을 만드는데 소질이 없다고 느끼는 사람은 캠페인을 참고해 미니 게임을 만들어 보세요.
우선 간단하게 1층 맵만이라도 만들어 보면 그 재미를 알 수 있을 것입니다.
정말 근사하게 만들 수 있다면 자신이 만든 던전을 친구에게 시험해 볼 수도 있고 이 타이틀을 가진 다른 친구들끼리 메모리 카드의 데이터를 카피해도 좋습니다.
캠페인을 클리어하는 것으로 만족할 수 없는 사람은 몇번이고 자신만의 던전을 만들고 즐길 수 있습니다. 바로 이것이 던전 크리에이터의 매력입니다.

- 제작사 :일렉트로닉 빅터
- 발매일 : 5월 31예정
- 가 격 : 6,800엔(2장)

PS

환상수호전에 이은 코나미 2번째 대형 사고!

반달하트

잃어버린 고대문명

PS

장 르	시뮬레이션 RPG	발매일	96년 8월 예정
제작사	코나미	가 격	5,800엔

코나미 최초 시뮬레이션 RPG인 이 게임은 전형적인 시뮬레이션 RPG의 틀을 갖추고 있다.
『반달하트』는 기존의 쿼터 뷰 게임과는 달리 360 어느 방향으로나 자유롭게 시점이 이동되어 기복이 심한 필드에서도 전투가 가능한 것과 환상수호전을 능가하는 다이나믹한 마법공격이 가장 큰 매력 요소라 할 수 있다.

平地 0%

반달 하트란?

반달(Vandal)이란 5세기 로마를 침범한 반달 사람이나 문명의 파괴자를 뜻하며 야만적인, 문화와 예술을 파괴하는 사람을 가리키기도 한다.

이 게임의 무대는 어떤 대륙에 최초로 생겨난 공화국인 이슈타리아로 「검은 질풍」이라는 닉네임을 가진 검사 아슈 라메르와 그 동료가 음모에 빠지면서 스토리는 시작된다. 그 음모는 15년 전 혁명전쟁에서 멸망한 구 왕조의 숨겨진 보물을 둘러싼 것으로 「창세기의 전설」과 연결되는 이 숨겨진 보물에는 세계의 운명을 좌우하는 거대한 비밀이 숨어 있다.

숨겨진 보물을 둘러싼 전투로 그 속에는 세계의 운명을 뒤흔들만한 놀라운 비밀이…

퍼즐 요소가 풍부한 3D 전투

이 게임은 필드가 완벽하게 3차원화 되어, 전투시 높낮이의 개념이 상당히 중요한 포인트가 된다. 예를 들어 높은 곳에 위치한 캐릭터와 낮은 곳에 있는 캐릭터가 싸울 경우에는 높은쪽의 캐릭터가 유리하게 된다. 또 적의 머리 위에 있는 돌을 떨어뜨리면 적을 찌끄러뜨릴 수 있는 전법이 있는 등 입체적인 퍼즐 요소가 전투 속에 포함되어 있는 것도 하나의 특징이라고 할 수 있다.

길에 블록을 쌓으면서 적의 침공을 막을 수도 있으며 높은 장소로 진행하기 위해 블록을 모아 계단을 만들 수 있는 등 다양한 퍼즐 요소를 3D 전투에서 만끽할 수 있다.

배나 다리 위의 전투에서는 그 지형만의 독특한 트랩이 있다

시점을 아래로 하면 새로운 것이 발견된다고 하는데…

캐릭터를 유니트로

일반적인 시뮬레이션 게임과 같이 유니트를 조작해 전투를 펼쳐가는 형식으로 등장인물이 유니트가 되어 검이나 마법 등을 이용해 적과 싸워 나간다. 각 유니트의 능력은 패러미터로 표시되어 전투 중에도 볼 수 있다.

사진의 붉은 지점은 마법의 사정 범위나 공격 범위. 황색 부분은 효과적인 데미지를 줄 수 있는 범위이다

전투 모드의 화면 구성

유니트
각 유니트가 맵상에 배치되며 공격범위가 붉게 표시되어 한눈에 파악하기 쉽다

방향 표시
화면 상하에 항상 표시되어 있으며 시점을 변경해도 방위를 확인할 수 있다

계단으로 표시되는 지형
지형 중에 높이의 개념은 계단 차이로 나타나며 이것이 장애가 되어 사각(死角)이 생겨난다

공격/방어 유니트의 데이터표
전투 시에 보여주는 패러미터의 일부. 그 외에도 많은 패러미터가 있다

박진감있게 펼쳐지는 공격 & 마법 연출

유니트끼리의 전투 중에는 시점이 자동적으로 이동된다. 가장 좋은 앵글로 카메라 위치가 자동 이동해 처음부터 끝까지 박력있는 전투가 펼쳐지며 전투신이 주체가 되는 만큼 마법 공격 등 특수 공격에서 상당히 화려한 그래픽을 보여준다. 캐릭터가 공격할 때 그 액션을 클로즈 업해 주며 장애물로 인해 캐릭터가 가려질 때에서 시점이 자동적으로 베스트 앵글을 잡아준다

이 게임에 있어 통상 공격은 무기를 이용한 공격으로 유니트에 따라 소유하고 있는 무기가 다르며 그래픽 역시 유니트마다 차별성을 두어 시각적인 즐거움을 제공한다.

검 & 도끼 공격

장비한 무기가 변하면 그래픽도 변한다. 사진은 투구를 입은 유니트에게 검을 휘두르는 순간

HP가 제로가 되면 피가 위로 솟구치며 죽는다

적도 화려한 마법 공격을 구사한다

화살 공격

화살과 같은 장풍계 도구를 사용할 때에는 화살을 쫓아 카메라 앵글이 이동한다.

처음에는 활을 쏘는 병사를 클로즈 업하고…

사격수와 표적과 화살이 화면에 표시된다

마법 공격1

폭발계 공격 마법은 화려한 3차원 그래픽으로 연출되며 발산된 마법의 궤도 안에 있으면 공중으로 점프해도 데미지를 입는다.

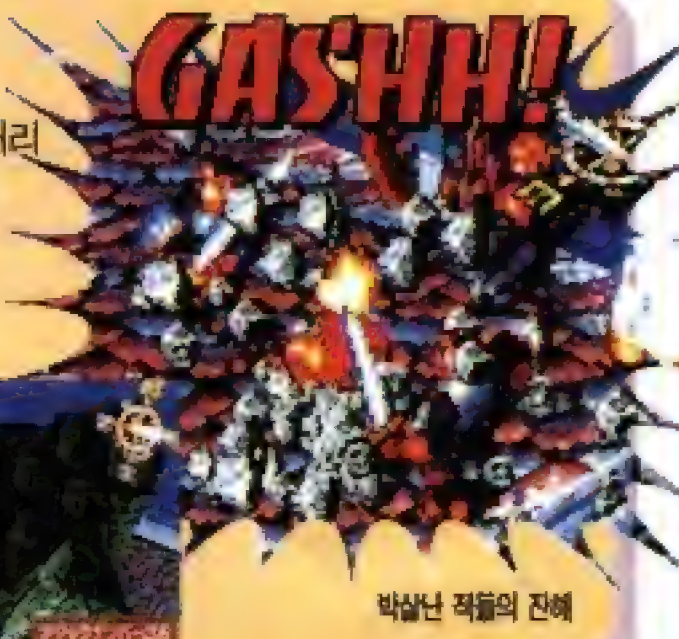
원 안에 들면 아무리 발버둥쳐도 꼼짝없이 데미지를 입게 된다

폭발 부분을 중심으로 원형의 마법 효과가 발생

마법 공격2

거대한 암석을 만들어 적의 머리 위에 떨어뜨리는 통쾌한 전법

GASHH!

땅위로 굴러다니는 돌맹이가 거대한 암석이 되면 적의 머리를 향해 퍼웅~ 낙하!

박살난 적들의 잔해

마법 공격3

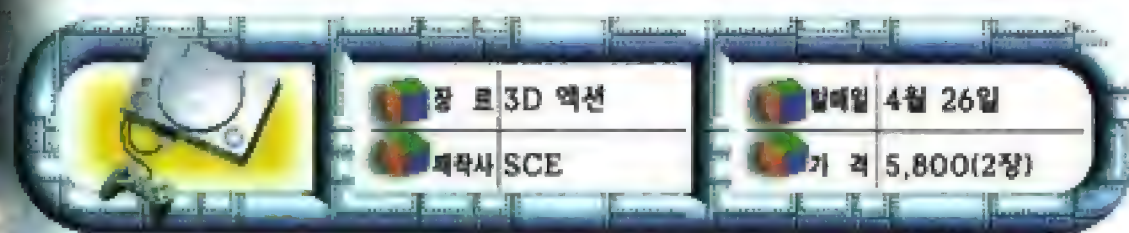
오색찬란한 레이저계 마법이 발산되어 공중을 수놓으면 감탄사가 절로나올 정도로 화려하며 그 수에 있어서도 놀라움을 금치 못할 정도. 이런 마법이 30종류나?!

일단 주문을 외우는 캐릭터를 줌 업해 그 모습을 확대시킨 후 마법 효과가 펴지는 것을 쫓아 줌 아웃해 간다. 『환상수호전』과 같은 연출이지만 그보다 더욱 박진감 넘치는 카메라 앵글을 보여준다.

에너지를 모아 레이저 마법을 사용하면 무지개 광선이 난무한다

PS

새로워진 점핑 플러쉬에 유럽판까지!

장 르	3D 액션	발매일	4월 26일
제작사	SCE	가 격	5,800(2장)

점핑 플래쉬2

PS

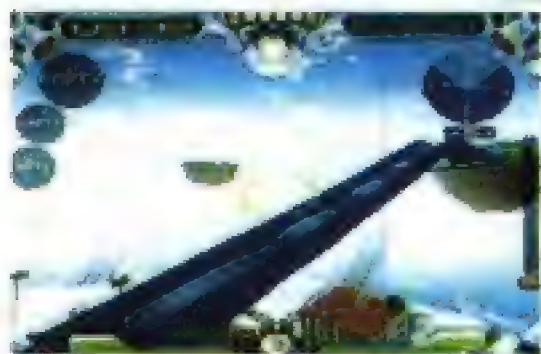
어드벤처 게임 등에는 흔히 있는 일이지만 액션 게임에서 하나의 타이틀이 2장으로 제작됐다는 것에는 조금 의아해 하는 사람들도 있을 것이다. 그 두장의 내역을 설명하면 최신작인 『점핑 플래쉬2』와 전작을 해외용으로 버전 업해 유럽판을 내 놓은 것. 유럽판은 일본판 『1』을 파워 업해 『2』의 기능을 추가한 것이라고 할 수 있다.

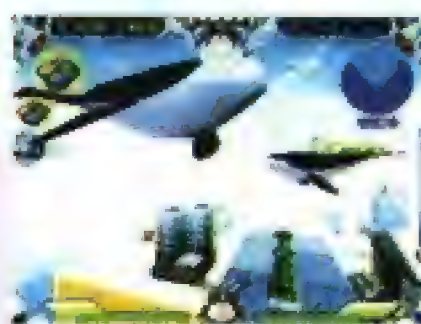
새로워진 2 의 월드 & 보스

고도의 폴리곤 기술에 의해 광할한 우주공간이 예쁜 색색의 월드로 표현된 『점핑 플래쉬』. 해충구제 머신을 타고 상자각 같은 각각의 월드를 여행하는 로비트가 거대한 괴생물 『카피턴 스즈키』를 처치하기 위해 재등장한 유쾌한 3D 액션이 6개의 스테이지에서 다채롭게 펼쳐진다.

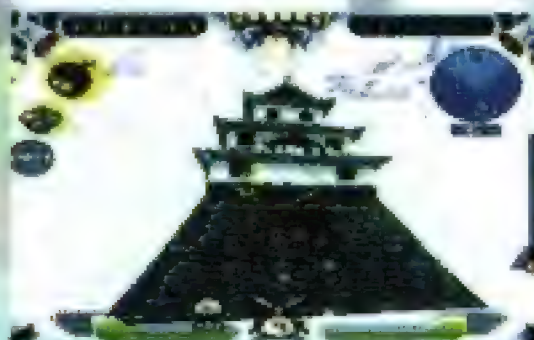
6개의 월드

●월드 1
물속의 미끄럼틀

원형의 풀 속에 거대한 미끄럼틀이 설치되어 기분 좋게 미끄러져 내려올 수 있다. 전작의 무비에서 보았던 오아프 섬의 주점은 현재 카피턴 스즈키의 전용 컬렉션으로 이용되어 매점 휴업중.

하와이 시내

패러그라이드가 하늘을 날고 돌고래와 하마가 우주 공간을 떠다닌다. 여유있게 즐기고 싶지만 제한 시간이 있어서 원…

두마리의 고래가 서로 스쳐지나칠 때의 박진감은 실로 대단하다

●월드 2
공중에 떠있는 천수각

월드 2에는 일본풍의 스테이지로 3층의 천수각 정문에 아로하 남작의 얼굴이 새겨져 있다.

우물 속에는 수로로 이어지는 통로가 있으며 수로 안에는 세탁기의 회전판이 설치되어 있는데 여기에 휘감기면 조작 불능

●월드 3
무지개 다리

공중에 떠있는 섬들을 향해 있는 무지개를 타고 이동할 수 있다. 월드 3의 건조물은 거의가 동화속에 나오는 뾰족 지붕이며 철로 위에는 광석차가 있다.

●월드 4
공장지대

거대한 공장에 환풍기와 크레인이 설치되어 있으며 기름같은 액체가 대량으로 흘러나오는 곳도 있다. 대기 오염이 심각한 스테이지군요!

비밀 기지 속에는 제조중인 전투용 크라게라8의 머리가 있다

●월드 5
환상의 어뮤즈월드

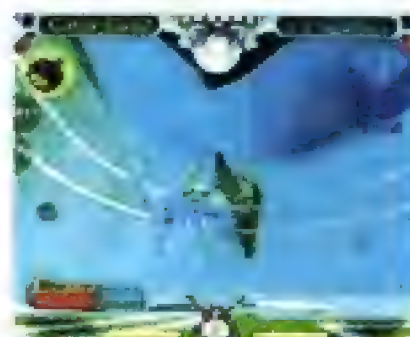
제트 코스터를 타면 속이 울렁울렁! 현재의 위치를 잃어버릴 수도…

공중에는 서커스할 때 사용되는 브란코도. 아래 매트가 깔려 있어 안심이네요!

로비트를 날려버리는 인간 대포

●월드 6
스위치 장치

2명의 보스가 등장하는 마지막 스테이지에는 스위치가 있어 전원을 끄면 깜깜절벽이 된다.

첫번째 보스는 처음에는 마루에 체인이 연결되어 이동이 불가능하지만 촉수로 레이더를 방출해 사슬을 부수고 회전 공격을 해온다.

보기에는 예쁘지만 레이더에 일단 한번 닿으면 엄청난 데미지를…

월드 3의 보스
몬스터 꽃5호

월드 3의 괴식물 몬스터는 화분마다 이동할 수 있으며 독 화분 등으로 공격해 온다. 펀치에 몰리면 비를 내려 체력을 회복한다.

월드 4의 보스
거미 머신

월드 4의 윗쪽에는 거미집이 있어 거미줄을 타고 다니며 공격해 온다. 새끼들을 대량으로 방출해 자폭 공격을 해 온다.

황금색에 검은 발톱을 한 위력적인 거미 보스 하지만 그 새끼들이 정말 불쌍하네요!

사체 소굴 속에서 만난 기억상실증의 남과 여

장 르	3D 어드벤처	발매일	7월 26일 예정
제작사	리버힐 소프트	가 격	5,800엔

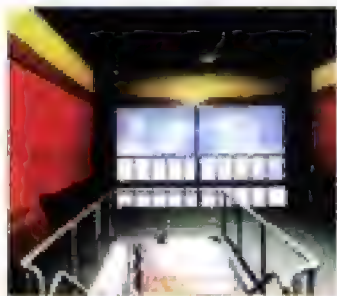
오버 블러드

폴리곤으로 묘사된 3D공간 안에서 인간 최후의 참상을 한 몬스터들이 난동을 부리고 있다. 이 게임은 주인공인 러즈가 게임 도중에 만나게 되는 여 주인공 미리와 피포를 조정해 자폭장치가 작동되어 있는 연구소 내를 탈출하는 것이 최종 목적이 된다.

PS

오버 블러드란?

오버 블러드는 「과다 출혈」을 뜻하는 호러 어드벤처 게임으로 핵 공포가 사라진 2000년대 핵 방공호에 설치된 미로 연구소를 배경으로 한 미스터리 호러물로 영화 「에어리언3」를 모티브로 하고 있다.

잠자는 캡슐에서 깨어난 주인공은 자신의 데이터가 들어 있는 컴퓨터에서 이름과 수면 기간이 「ETERNITY/영구」라고 설정되어 있는 것을 발견한다

러즈의 팔에 시체를 덮고 있던 그 곰팡이가. 혹시 전염병에 감염된 것은 아닐까!

2인의 콤비 캐릭터

두명의 주인공은 리얼 타임으로 교체할 수 있으며 게임 도중에 만나게 되는 미리 어즈레이는 이 게임의 수수께끼를 푸는 중요한 열쇠를 쥐고 있다.

피포는 러즈 커시를 따라다니는 로보트로 낯설은 연구소 안을 탐색할 때 서포트 역할을 해준다

피포

미리 어즈레이

러즈 커시

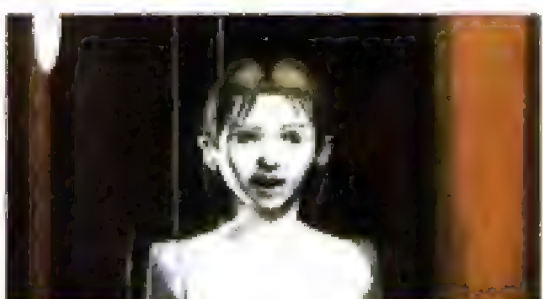
게임진행 방법

조사해도 반응이 없으면 웅크린 상태에서 아래를 체크!

조사하고 싶은 곳에 밀착해서 동그라미 버튼을 누르면 그 부분을 조사할 수가 있는데 3개의 타입으로 시점을 바꾸면 아래 위를 자세하게 조사할 수 있다. 엑스버튼을 누르면 웅크리는 자세를 취할 수 있고 이 상태에서도 이동이 가능하다. 또 같은 장소에서도 서 있는 상태와 웅크렸을 때 입수되는 아이템이나 사용 방법이 달라진다

웅크리고 조사하면 스위치를 발견할 수 있다

선 자세로 조사할 때에는 경고문을 볼 수 있다. -비상시 이외에는 보조 전원을 켜지 마시오-

연구실 전체는 냉동 장치가 가동되어 있기 때문에 옷을 찾아서 동사 위기를 모면해야 한다

스토리 소개

깊은 잠에서 깨어났을 때 그가 있는 곳은 핵 방공호로 만들어진 지하 연구소 내의 콜드 슬립 캡슐 안이었다. 어째서 자신이 이런 곳에 있는지, 아무 기억도 할 수 없으며 자신의 이름조차 떠오르지 않는다.

그는 기억의 실마리를 찾기 위해 연구소 안을 둘러보기 시작했고 그러던 중, 전신이 곰팡이로 뒤덮인 시체를 발견하게 된다. 전염병일까? 배회하던 남자의 발이 공포의 전율로 떨려올 때 그 앞에 나타난 것은 그와 똑같은 기억상실증의 여인이었는데…

연구소 내에는 항상 죽음의 위험이!

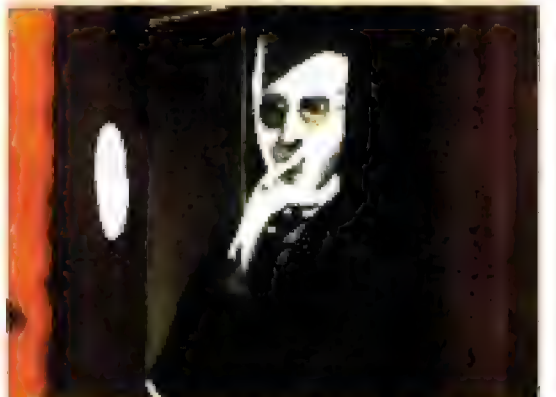
연구소 내에는 마루가 내려 앉아 있거나 파손된 부분이 많이 있고 여기 저기 트랩이 설치되어 있다. 또 때로는 가느다란 철근 위를 걸어야 할 때도 있어 아차하는 순간에 나락으로 떨어져 게임오버가 되기 쉽다.

이벤트 중에는 영화같은 극적 효과도… 어떻게 진행해야 할 것인가 그것이 문제로다!

메시지나 무비로 상황을 판단하자!

여러가지 장소를 조사하면 메시지나 정보가 표시되어 있지만 캐릭터를 교체하면 메시지가 변하는 경우도 있다. 또 도중에 삽입되는 무비는 행동의 목적을 암시하는 것이 많으니 놓치지 않도록 주의하자.

캐릭터 교환이 키 포인트

주인공 러즈는 미리나 피포와 협력하면서 스토리를 진행시켜나가야 하는데 피포와 동행할 때에는 조작하는 캐릭터를 피포로 교체해 러즈로는 조작할 수 없는 스위치 보드를 작동시키거나 좁은 공간 안에 들어 가야 할 경우 이용한다. 미리의 경우에도 피포와 마찬가지로 미리만 수행할 수 있는 능력이 설정되어 있다.

옷과 함께 입수한 메모리 칩. 구석에 굴러다니는 로보트에게 집어 넣으면 작동을 개시한다

피포가 대신 들어간 좁은 통로에는 고압 전류가!

PC 격투 액션

철권2에 이은 인기 조짐, 캡콤이 주도한다!

스화제로2

장르	격투 액션	발매일	96년 겨울 예정
제작사	캡콤	가격	미정

지난 3월 27일 캡콤 신작 발표회에서 『스화제로2』가 신작 PS소프트로 라인업되어 공개됐다. 이번 시리즈는 지난해 발매된 『스화제로』의 속편이 되는 타이틀로 새로운 5인의 캐릭터가 추가되어 전격 등장한다. 발매는 96년 겨울로 예정되어 아직은 먼 얘기라 할 수 있지만 이식 기간이 긴 만큼 PS만의 오리지널 요소와 완성도를 기대해 봐도 좋을 것이다.

로렌트 달심 장기에프 겐

신요소가 궁금하다! 오리지널 신 캐릭터

『스화제로2』의 등장 캐릭터 중 가장 관심의 초점이 되는 캐릭터를 꼽는다면 그것은 단연 여고생 격투가 「사쿠라」일 것이다.

캡콤이 여고생 캐릭터를 등장시키는 것이 전례없는 일이기 때문에 더 시선이 집중된다.

그녀는 언제가 한번 본 일이 있는 스트리트 화이터를 찾아 나서게 되고 결국은 그녀 자신도 스트리트 화이터에 가담하게 된다.

아직은 사쿠라가 노리는 격투가가 누구인지 밝혀지고 있지 않지만 그녀를 험난한 격투가의 길로 들어서게 한 인물이 누구인지 참으로 궁금하다.

사쿠라는 장풍계와 대공계를 주특기로 하는 류와 켄의 격투 타입과 비슷한 권법을 사용하며 진공파동권과 사쿠라 난무, 초봄 등 매력적인 슈퍼 콤보를 자랑한다.

사쿠라

제멋대로 뻗친 커트 머리에 질끈 동여맨 흰 머리끈, 세라복에 농구화. 캡콤도 이제 신세대 캐릭터를 채용하기 시작한 건가?!

다운될 때 모습도 너무나 앙증맞군요!

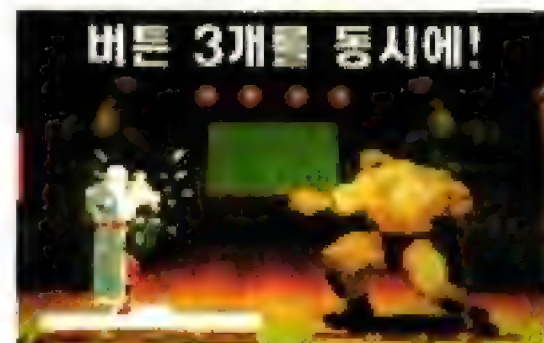
격투 스타일은 켄과 류 타입. 파동권과 사명권도 가지고 있다

캡콤 역대 격투가 4인

사쿠라 이외의 4인의 신 캐릭터는 『스트리트 화이터』, 『화이널 화이트』, 『스트리트 화이터II』 등 캡콤 역대 격투 액션에 등장했던 경력을 갖고 있는 낯익은 격투가들이다.

신 시스템 오리지널 콤보

신 시스템인 슈퍼 콤보 게이지는 레벨 1 이상으로 모아 펀치와 킥 버튼 3개를 동시에 누르면 화면이 잠깐 어두워졌다가 원상태로 돌아오는데 이 순간 기술이 구사된다. 오리지널 콤보 게이지인 타이머가 제로가 될 때까지 입력한 기술을 구사한다.

버튼 3개를 동시에!

슈퍼 콤보 게이지를 모아 펀치2개 + 킥이나 킥2개 + 펀치

슈퍼 콤보 게이지의 레벨에 따라 기술이 구사되는 시간이 다르다

PS RPG

브레스 오브 화이어 III

장르	RPG	발매일	미정
제작사	캡콤	가격	미정

단 하나뿐인 캡콤의 RPG까지 PS 손아귀에 들어왔다. PS는 이제 RPG에 한해서는 더 이상 부러울 게 없을 정도로 풍성한 대작 라인업을 자랑하게 될 것이다.

SFC 시리즈작인 캡콤 오리지널 RPG가 PS로!

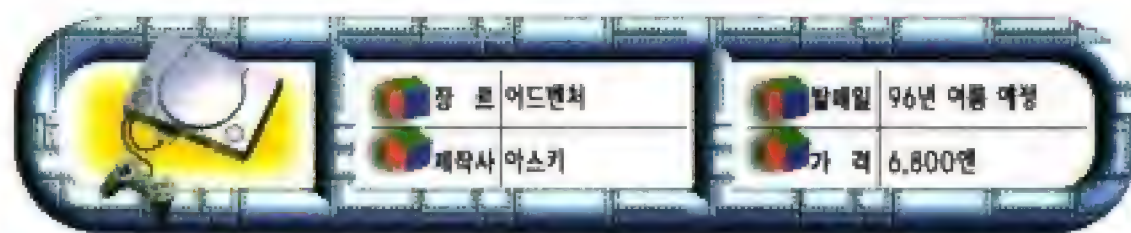
『록맨8』과 함께 단순한 이식이 아닌 시리즈의 속편으로 PS에 등장하는 『브레스 오브 화이어』는 백룡족의 혈통을 가진 소년 류와 비익족 소녀 니나라는 2명의 캐릭터가 주인공으로 등장한다.

『I』, 『II』에서는 모두 이름과 종족은 같았지만 전혀 다른 모습을 보여줬던 류와 니나가 이번 『3』에서는 어떤 모습으로 등장하게 될지 궁금하지 않을 수 없다. 이번에도 역시 주인공이 될지, 『I』, 『II』에서 또 다른 변신을 거듭하게 될지 아직은 아무것도 공개된 것은 없지만 무비 등이 도입될 가능성이 크다고 한다.

SFC용

SFC용 『브레스 오브 화이어』

드라큐라 시공 탐정의 시네마 어드벤처
~ 환상의 로렐라이

장르	어드벤처	발매일	96년 여름 예정
제작사	아스키	가격	6,800엔

시공탐정 DD

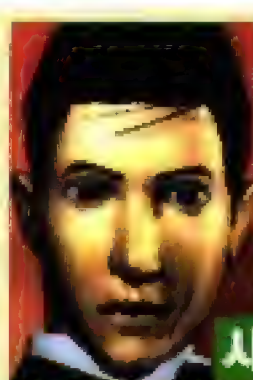
『시공탐정 DD』는 게임 전반에 걸쳐 3D CG 무비로 구성되어 있으며 배경 음악역시 시네마에서 느껴지는 세련된 분위기로 연출된다. 하지만 인터랙티브 무비와 같이 단순히 스토리를 쫒아서는 게임을 클리어하기 힘드므로 여러명의 등장 캐릭터들에게 얻어지는 정보를 분석하고 선실 내부를 치밀하게 탐색해 로렐라이호 속에 감춰진 음모를 파헤쳐야 한다.

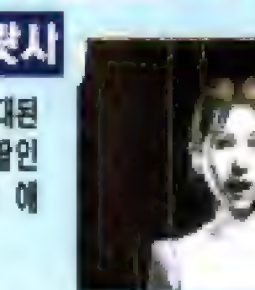
PS

스토리 소개

서기 2238년 시간 운항이 실현되어 시공 범죄가 생기고 그 사건을 전문적으로 담당하는 시공 탐정 DD 나카미 라이조에게 어떤 소녀가 찾아온다. 그녀의 이름은 레니 라벨. 그녀의 의뢰는 실종된 아버지 크루토 라벨 박사의 행방을 수사해 달라는 것이다. 3인은 타임 라이드를 타고 1939년으로 시간 이동해, 로렐라이호에 탑승한 박사를 목격하게 된다.

타임 라이드를 타고 과거로 향하고 있다.

로렐라이호 속에 숨어 있는 것은 무엇일까? 또 어디를 향해 운항되고 있는 것일까?

루토 라벨 박사의 실종

DD(DRACULA DETECTIVE)는 드라큐라 탐정의 약자로 이번 크루토 라벨 박사 사건에는 DD 이외에도 여러명의 탐정들이 연루된다.
무대가 되는 로렐라이호는 이번이 최초의 운항으로 세계의 일류 기술자와 실업가가 초대된다. 그들은 모두 정신 이상자들처럼 행동하고 DD의 수사는 난관에 부딪히게 되는데…

게임 초반에는 출입이 금지되어 있는 승무원 전용 층계 출입구도 있다

캐릭터 소개

주요캐릭터

시공탐정 DD
흡혈귀의 피를 이어받은 시공탐정. 특수 유전자를 보유한 그는 상당히 준수한 외모를 갖고 있다

레니 라벨
실종된 아버지를 찾기 위해 DD에게 사건을 의뢰한다. DD와 행동을 함께 한다

키리히메
DD의 파트너이며 여고생인 그녀는 변덕스런 성격의 소유자로 타임 라이드 조정에 뛰어난 재능을 갖고 있다

▶로렐라이호에 탑승한 사람들◀

마리아 헬싱
뛰어난 미모를 가진 여가수. 어딘가 모자라 보이는 행동을 하며 멋있는 남자에게 약하다.

리하르트 슈트랏사
최초 운항에 초대된 실업가로 외동딸인 카린에게 지나친 애정을 쏟는다

카린 슈트랏사
나이는 17세로 어려서 엄마를 잃고 아버지 손에서 자라났으며 이제는 그 속박에서 벗어나고 싶어한다

엘빈 그룬츠
로렐라이호의 웨이터로 목소리와 행동이 지나치게 여성스럽다

슈미트
최초의 운항을 취재하기 위해 로렐라이호에 탑승한 신문기자. 눈매가 매우 날카롭다

마츠오 베라스코니
이탈리아에서 초빙되어 온 기술자로 호탕한 웃음이 그의 트레이드 마크이다

아이템을 활용한 수사

DD는 23세기에서 찾아온 시공탐정이며 무대는 20세기가 된다. 하지만 캐릭터들이 휴대하고 있는 소지품들은 모두 23세기의 물건들이며 로렐라이호를 조사하는 동안 입수되는 아이템도 있다. 이것들은 20세기와 23세기라는 시대적인 차이에서 발생한 부산물들로 시나리오의 재미를 더해준다.
23세기의 아이템으로 가장 대표적인 것은 「비디오 폰」. 이것은 휴대할 수 있는 TV 전화로 파트너인 키리히메와의 연락을 취하는 중요한 도구가 된다. 이 게임에서는 이러한 아이템을 이용해 사건을 단시간 내에 해결하는 것이 포인트가 된다.

세이브와 로드도 비디오 폰으로 가능하다

선실의 배치도는 게임 중에 입수할 수 있다

DD의 특수능력

아이템을 활용하는 것 이외에 사건 해결에 열쇠가 되는 것이 DD의 특수능력이다. 흡혈귀인 DD는 21세기와 23세기 사이의 시간 공백에서 일어난 사건들을 꿰뚫어 볼 수 있는 투시력이 있어 이것을 수사로 이용한다면 사건의 실마리를 쉽게 잡을 수 있겠지만 사용 횟수에 제한이 있으니 수사가 미궁에 빠져버릴 때나 그 밖에 결정적인 순간에 사용하는 것이 좋다. 이 특수 능력은 토마토나 드링크로 파워 게이지를 모아 사용할 수 있다.

사춘기의 방황과 사랑, 그리고 또다른 자아 발견!

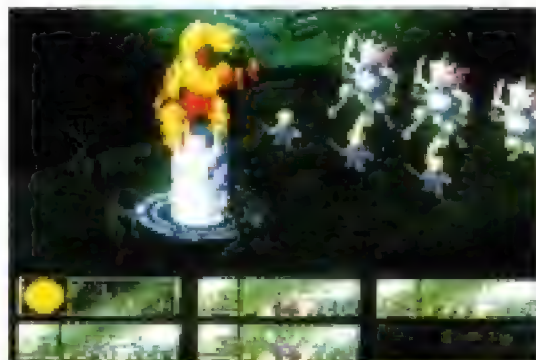
장 르 RPG	발매일 9월 예정
제작사 아트라스	가 격 미 정

여신이문록 페르소나

여신전생 시리즈는 고정 유저층이 두터운 편이라고 할 수 있다. 반면 한번도 이 게임을 접해보지 않은 사람은 웬지 어둡고 음침한 분위기에 거부감을 보일 수도 있는 게임이다. 하지만 이번 시리즈는 그동안의 난해한 게임 진행 방식으로 새로운 유저층들에게 외면당했던 요인을 완벽 보충했다. 주인공이 어른이 되어 가면서 겪게 되는 청춘의 방황, 자신의 또다른 자아 발견을 테마로 하는 이 게임은 패러렐 월드를 구축함으로서 가상의 세계를 현실화하는데 중점을 두었다.

페르소나란?

이번 시리즈의 열쇠이며 스토리의 모든 부분에 관여되는 페르소나는 인간 내면의 심층 속에서 또 다른 인격을 불러내는 것으로 이미지화된 신이나 악마로서 나타난다. 즉, 자신의 또다른 모습이 되는 페르소나를 발동시켜 악마들을 전투에 참가시키는 능력은 공통된 꿈을 꾸는 것에 따라 자각되는 것으로 이것은 주인공들 이외의 동료들도 사용할 수 있다.

『여신전생』 시리즈의 최대 매력이라고 할 수 있는 악마 합체 시스템은 단순히 대적하는 악마를 쓰러뜨리는 것이 아니라 대화를 통해 동료가 되도록 설득해 악마를 합체시켜 완전 다른 성향의 악마로 변신시키는 것이다. 단순히 죽이는 것이 아니라 새로운 생명으로 환생시키는 것이 궁극적인 목표로 여기에서 얻을 수 있는 쾌감이 이 게임의 묘미라고 할 수 있다.

악마의 힘을 빌려 적을 공격하는 「페르소나」. 그 실체가 드디어 공개됐다!

패러렐 월드 & 성 엘민 고등학교

『여신전생』 시리즈는 현대와 혹은 근미래의 동경을 무대로 한 것이 많다. 그렇다면 굳이 현존하는 지명에 집착하는 이유는 무엇일까. 아마 그것은 이야기에 현실감을 부여하기 위한 것으로 악마라는 공상의 생물이 실존 도시인 동경에 출현한다는 설정으로 게임이 아닌 실제의 사건으로 감정 이입이 되도록 유도하기 위한 것이다. 뻔히 허구의 세계인 것을 알면서도 마음 한 구석에서 혹시, 어쩌면 하는 기분이 들게 되는 것이 바로 패러렐 월드인 것이다.

페르소나에서는 엘민이라는 미션 고등학교가 무대가 된다. 엘민이란 유럽에서 독사를 퇴치하는 흰색 족제비를 뜻하는 말로 그것은 크리스트교의 상징적 동물이다.

악마의 반응을 파악하자

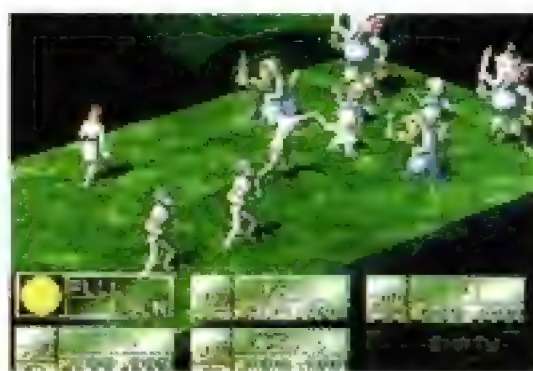
호감: 윈도우 내의 「JOY」 「INTEREST」가 표시된다

적대감: 「FEAR」이 크게 표시된다. 우선 긴장을 풀 수 있는 대화방법을 찾자!

이것이 성 엘민 학교의 전관. 이제 여기에서도 피로 물드는 사건이 벌어질 것인가?

페르소나의 신 시스템

『페르소나』의 세계에는 동료 악마로서의 악마는 존재하지 않는다. 그 대신 개개인의 캐릭터에는 각각 3신합체 악마를 육성시킬 수가 있다. 그렇게 성장시킨 상태의 악마를 『페르소나』라고 부르며 캐릭터는 이 페르소나에서 마법 등 많은 도움을 받게 된다.

페르소나로 만든 악마를 전투 중에 소환해 싸우게 할 수 있는데 그것을 「잭 랜턴」이라고 부른다

지금까지의 시리즈와 확실히 달라진 전투화면. 쿼터뷰로 악마는 물론 파티 캐릭터와 전투하는 모습까지 여러 종류의 애니메이션 패턴이 준비되어 있으며 표정이나 움직임뿐만 아니라 페르소나의 힘을 빌리는 전투 방법도 다양하게 나타난다

사교의 관에서 마인드 먼서로

이 게임에서는 사교의 관 대신 마인드 먼서가 등장한다. 전투에서 악마와의 접촉에 성공하면 「소환 스펠」을 받을 수 있는데 이것을 마인드 먼서가 있는 장소로 가지고 가면 악마를 소환해 캐릭터에게 페르소나의 능력을 부여한다.

이 작업을 「악마 육성(降魔)」이라고 하며 물론 여기에서는 소환한 악마끼리 합체시킬 수 있다.

『여신이문록』의 세계

●컴퓨터

사진의 인물이 바로 이 게임의 주인공이자 플레이어가 되는 캐릭터로 현단계에서는 성 엘민 학교에 다니는 17세의 남학생이라는 것밖에 밝혀진 것이 없지만 이번에는 「페르소나」라는 새로운 능력으로 기존 시리즈의 주인공들이 들고 다녔던 컴퓨터나 악마 소환 프로그램은 필요없게 됐다.

●달의 변화

사진을 보면 알 수 있듯이 월령(달 모양으로 악마들의 교섭 난이도가 결정 되는데 달이 만월에 가까울수록 악마를 동료로 만들기 쉬워진다) 시스템은 여전히 건재하다. 아마 이것은 지금까지의 시리즈에서 처럼 악마와의 접촉에 어떤 영향을 줄 것이다.

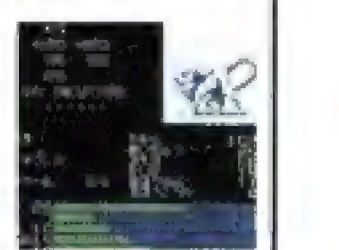
●마그네타이트

이번 시리즈에서는 악마를 실체화시켜 데리고 다닐 수 없기 때문에 마그네타이트 또한 필요없어 졌다.

●LAW(질서)와 CHAOS(혼돈)의 속성

종족으로서의 속성은 남아 있지만 종교적인 속성은 사라질 가능성이 크며 오히려 페르소나끼리의 성격 호응도가 비중이 커질 것이다.

●젤 베로스

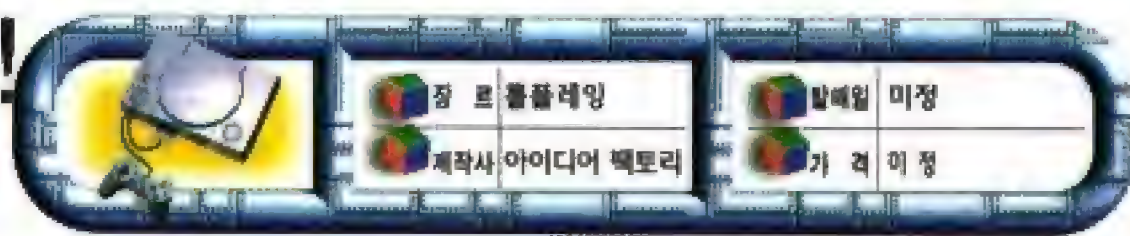
시리즈 전편을 통해 등장해온 젤 베로스 이번에는 어떤 사명을 띠고 주인공들 앞에 나타날 것인지 기대된다.

용어 설명

패러렐 월드: Parallel World

:패러렐은 평행의, 유사한, 상사물을 뜻하는 것으로 현실에 기초를 둔, 현실과 유사하게 구축된 세계를 패러렐 월드라 한다

플레이어가 꿀꿀이로 변신된다구?!

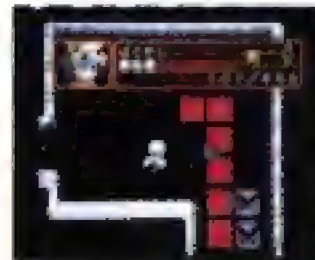
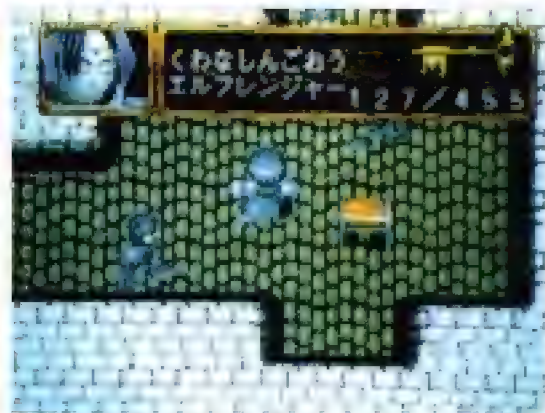
스펙트럴 타워

장 르	롤플레잉
제작사	아이디어 팩토리
발매일	미정
가 격	미정

이 게임의 장르는 던전 RPG로 등장 캐릭터는 10명. 하지만 이것은 어디까지나 기본 캐릭터로 여기에 숫자를 입력시킴으로써 거의 100명에 달하는, 직업도 능력치도 모두 다른 캐릭터를 만들어 낼 수 있다. 정신이 아찔해질 정도로 높은 고층 유령의 탑 정상에 오르면 새로운 세계가 펼쳐진다는 전설을 좇아 힘겨운 모험이 시작된다.

PS

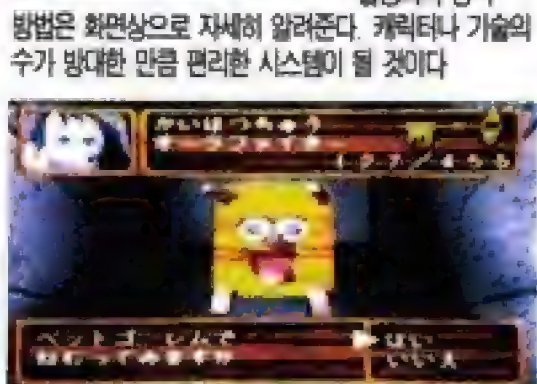
스펙트럴 타워란?

거대한 구멍 속의 세계. 죽은 영혼들이 사는 사자(死者)들의 세계로 여기에 살고 있는 이들은 지상에서의 추억이나 자신이 죽은 사람이라는 사실도 망각한 채 살고 있다. 그러나 세계의 중심에 있는 스펙트럴(Spectral/유령의, 기괴한, 실체가 없는) 타워 위로 올라가 지상으로 나오는 것으로 주인공은 자신의 가족과 과거를 기억하게 된다. 환상적인 스토리를 이끌어 나가는 타워는 엄청난 수의 계단과 맵으로 구성되어 있다. 각 층 어딘가에 숨겨 있는 열쇠를 찾아, 몬스터와 싸우면서 다음 스테이지로 나가는 출구를 찾아야 한다.

눈이 빙글빙글 돌 정도로 어마어마한 고층 타워. 맨 꼭대기에 오르는 자에게는 새로운 세계가 펼쳐진다고 하는 전설이 전해 내려 오는데, 과연 10000층 정상에는 무엇이 기다리고 있을까?

제일 처음에 오르게 되는 탑은 십층으로 가뿐하지만 맨 마지막스테이지에는 만 층이나 되는 탑이! 과연 무사히 클리어할 수 있을까?

보통 화면은 2D 시점. 보물상자나 몬스터가 보기 쉽게 그래픽되었다. 엘프 렌저라는 직업을 갖고 있는 이 캐릭터는 행동이 민첩하고 마법소환 능력이 탁월하다

스펙트럴 타워의 기본 컨셉트

이 게임의 전체적인 분위기를 기존 RPG와 비교해 보면 『떠돌이 시렌』과 가장 흡사하다. 십 층에서 만 층에 이르는 다양한 5개의 탑을 계속 클리어해 나가는 던전 RPG이지만 『떠돌이 시렌』과 차이점은 「자동생성」과 「고정」이라는 2종류 맵이 있다는 것이다. 게임 진행은 각 스테이지의 보물상자에 숨겨진 열쇠를 입수해 출구를 찾고, 다다르는 스테이지를 클리어해 나가는 것이다. 보물상자에는 트랩이 설치되어 있는 것도 있어 그리 쉽게 공략할 수는 없으며 레벨이 낮은 적은 2D 시점의 맵상에서, 높은 적과는 3D 즉, 정면의 시점에서 배틀을 하게 된다. 또한 캐릭터와 몬스터 사이에는 극도로 대비되는 것들이 있으므로 이것에 주의를 기울여야 한다.

이것이 3D 배틀 화면. 왼쪽에 있는 6개의 주사이와 기호의 조합으로 공격이나 방어, 마법 효과 등이 결정되며 공격 방법은 화면상으로 자세히 알려준다. 캐릭터나 기술의 수가 방대한 만큼 편리한 시스템이 될 것이다

베드 고렘이 '주무시겠습니까' 라고 물어 보고 있다. 침대라고는 하지만 과연 악마 위에서 편히 잘 수 있을까?

아이템과 이벤트

아이템은 보물 상자 속에 들어 있거나 맵 위에 떨어져 있기도 한다. 무기는 롱 소드를 장비하면 공격력이 상승하지만 플레이어의 무기 레벨에 따라서는 장비할 수 없는 것도 있다. 또 각 스테이지의 레벨을 상승시키는 메달, 체력을 회복하는 나무 열매, 무한대로 세이브할 수 있는 편리한 아이템이 다수 설정되어 있다.

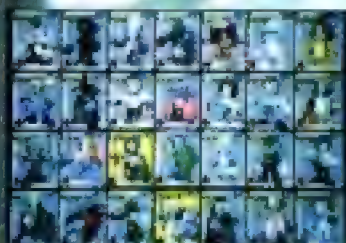
던전 내에는 수많은 이벤트가 준비되어 있는데 던전에서 헤어리나 노무와의 대화나 잠잘 수 있는 숙소 대신 베드 고렘 등을 이용해 휴식을 취할 수 있는 이벤트 등 다채로운 이벤트 캐릭터가 등장하며 플레이어가 돼지가 되는 우스운 이벤트도 있다.

이것도 던전 내에 사는 캐릭터들에게 일어나는 이벤트의 하나로 도깨비 화장실에 들어가면 요상한 일이 벌어진다고 하는데…

보물 상자 위에는 무기처럼 생긴 물건이 있는데, 이것으로 상자가 자물쇠로 잠겨 있다는 것을 알 수 있다.

개구리 문장이 새겨져 있는 액자는 던전에 다채로운 트랩이 설치되어 있다는 것을 암시해 준다. 여기에는 「개구리 얼굴」이나 무엇인가 다른 아이템을 박아 넣어야 할 것 같다

캐릭터 만들기

이 게임에는 5칸에서 8칸으로 된 4각형에 숫자를 입력해 캐릭터를 만들 수 있다. 어떤 캐릭터가 탄생될 것인지는 운명에 맡길 수밖에 없지만 10인의 기본 캐릭터 이외에도 100 종류가 넘는 캐릭터가 등장한다. 자신의 생년월일이나 전화번호 등 별 의미없는 숫자로 조합해도 가끔은 놀랄 만한 파워 캐릭터가 탄생된다. 또 이 숫자는 캐릭터 번호가 되며 각각 다른 캐릭터와 연관성을 갖게 된다. 예를 들어 라이트 메이지와 다크 메이지의 캐릭터 번호를 더하면 소사라가 탄생되는 것이 바로 그것이다.

여기에서 4배나 더!?

위에 보여지는 28종류의 캐릭터는 전체 캐릭터의 1/4에 불과하다. 또한 이 캐릭터들이 완전한 숫자의 조합으로만 등장하는지는 현시점에서 분명치 않지만 기본 캐릭터가 성장함에 따라 등장하게 되는 캐릭터도 있는 듯하다.

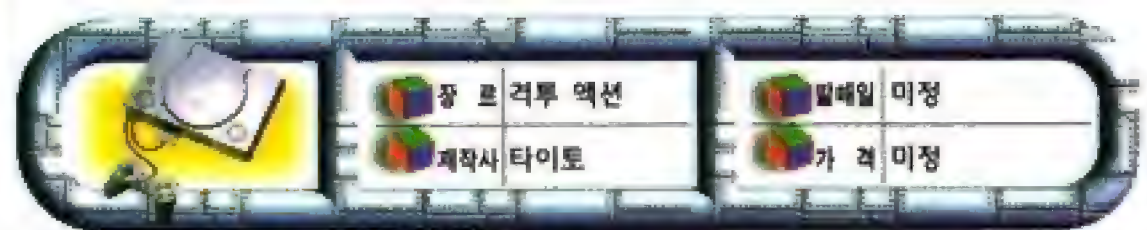
기본 캐릭터라고는 할 수 없는 아때의 3인 캐릭터도 기본 10 캐릭터에 포함된다

아이템 헌터 / 다크 메이지 / 라이트 메이지

용어 설명

고렘 : 고렘에는 여러 종류가 있는데 흙이나 돌, 쇠 등의 재료로 만들어지며, 대부분의 고렘은 자유 의지를 가지고 있지 않은 몬스터로 마법사의 마법에 의해 조종을 받는다.

유리상자 속에 갇힌 초능력 전사들

장 르	격투 액션	발매일	미정
제작사	타이토	가 격	미정

사이킥 포스

타이토가 다섯개의 타이틀을 긴급 속보로 발표했다. 그 중에서 사이킥 포스는 8인의 초능력자가 펼치는 사이킥 배틀을 소재로 한 신작 아케이드 게임으로 이제 그 화려한 초능력 전사들을 PS에서 만나볼 수 있게 됐다.

PS

초능력 전사들의 사이킥 배틀

사이킥 포스(PSYCHIC FORCE/초능력)는 초능력 전사들이 펼치는 격투 게임으로 플레이어는 모두 8명이다. 이들 캐릭터들은 모두 개성 넘치는 독특한 필살기를 갖고 있다. 불을 자유자재로 가지고 노는 캐릭터와 바람을 조종하는 캐릭터, 최신 과학 병기를 장비한 사이보그, 전자파를 사용하는 인공 생명 등이 있다.

사이키커들은 저마다의 특성을 살려 초능력(필살기)을 구사할 수 있으며 공중에 뜬 상태에서 여러 각도로 이동할 수도 있다. 아마도 지금까지는 볼 수 없었던 참신하고 경이적인 배틀을 경험하게 될 것이다.

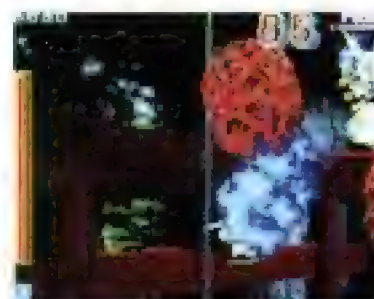
무대는 입체 사각형 공간

사이킥 배틀의 무대는 제한된 입방체 공간이다. 이 공간은 단순히 배틀 공간을 제한하는 것만이 아니라 콤보 공격이나 초능력 기술 등의 공격으로 「결계」안의 벽에 상대를 날려서 데미지를 이중으로 입게 할 수 있다. 이것을 잘만 이용하면 상대에게 효과적인 데미지를 [illegible]한 벽 가까이에서 싸울 때에는 그만큼 자신에게도 위험 부담이 크다.

「결계」라고 불리는 입방체 공간에서 사이킥 배틀이 펼쳐진다. 평범한 무대가 아닌 만큼 초긴장 상태로 싸우지 않으면 엄청난 데미지를 입을 수도…

초능력 기술 등으로 적을 날려버리면 「결계」에 따라 데미지의 강도가 결정된다

전투의 메인은 공중전!

사이커들의 초능력에 따라 공중전을 펼칠 수 있는 것은 이 게임의 최대 매력으로 공중에서 상대의 다리 밑을 빠져나가 등뒤에서 치고 들어오는 공격 등은 공중 배틀에서만 맛볼 수 있는 묘미라고 할 수 있다.

전투는 주로 공중전이 되어 입체적인 무대에서 배틀이 펼쳐진다

강력한 초능력 필살기

초능력 기술은 종래의 격투 게임과 같이 커맨드 입력 방식을 채택하고 있으며 초능력 기술에는 몸을 분리시키거나 워프할 수 있으며 시간을 정지시킬 수 있는 획기적인 초능력도 있다

사이코 게이지를 소비하면 상당히 위력있는 초능력 기술을 구사할 수 있다

전투의 포인트가 되는 분담 가드

이 게임에서는 보통의 가드로는 막아낼 수 없는 초능력 기술이 있는데 이것을 막아내기 위해서는 「바리어 가드」가 필요하다. 그러나 바리어 가드를 사용하면 사이코 게이지도 함께 소모된다. 사이코 게이지는 초능력 기술을 방출하거나 바리어 가드의 사용에 따라 소모되는 것으로 화면 옆에 표시되는 에너지 게이지이다. 소모된 사이코 게이지는 모든 버튼을 계속 누르고 있으면 회복된다. 다만 바리어 가드를 남용하면 초능력 기술을 사용할 수 없게 된다

보통의 가드로는 초능력 기술을 막아낼 수 없다

바리어 가드

상대의 초능력 기술을 무효화시키기 에는 이 바리어 가드를 사용할 수밖에 없다

8인의 초능력 전사

윈디 15세 여고생. 바람을 이용해 필살기를 낸다

번 18세 고교생. 불을 조종해 화염 공격을 한다

에밀리오 14세의 소년으로 광선을 변사시켜 강력한 필살기를 구사한다

소니아 사이코 파워의 증폭 장치를 내장하고 있는 인공생명체로 전자파를 사용한다

브래드 잔혹한 성격을 지닌 이중인격자. 「사이코 키네시스」로 바위를 조종해 공격과 방어를 한다

겐마 53세의 스님. 부적을 사용해 주술을 건다

게이츠 사이키커를 전멸시키기 위해 미사일이나 로켓 런처 등 최신 병기를 이용한 강력 필살기를 구사하는 사이보그

원 시간을 조작할 수 있는 무역회사 사장. 「텔레포드」를 사용하는 냉혈인간

SNK, PS 잠입 제 2탄이 발포됐는데 더 재밌을까!

화이터즈 스워즈

장 르	격투 액션	발매일	96년 6월 28일
제작사	SNK	가 격	5,800엔

「더 킹 오브 화이터즈'95」의 뒤를 잇게 될 「화이터즈 스워즈」의 발매 예정일이 공개됐다. 시리즈 제 3탄이 되는 이번 PS용은 기본적인 흐름은 기존 시리즈를 답습하고 있지만 새로운 시스템이 추가되어 공격 방법과 스토리에 있어 대 변신을 시도했다. 과연 철권2의 완벽 이식에 이어 두번째의 신화가 창조될 것인지…

PS

시스템 변화를 체크하자!

[illegible] 템이 추가되어 공격 방법에서도 큰 변화를 보이고 있으며 5인의 신 캐릭터를 등장시켜 PS용만의 오리지널 요소를 선보이게 된다.

■조작은 4개의 버튼

이 게임은 검과 검의 대결로 공격도 약 베기, 중 베기, 강 베기, 발차기 4개의 버튼으로 조작된다. 또 이번 시리즈부터는 던지기 기술이 없어진 반면 상대의 방어를 풀기 위한 기술로 밀거나 끌어 당기는 기술이 추가됐다.

상대를 움켜쥔 후에는 여러가지 기술을 낼 수 있다

■레벨 선택

게임을 시작할 때 플레이어는 3단계의 레벨 중 하나를 선택할 수 있어 게임 초보자와 매니어가 신나는 대전을 펼칠 수 있다.

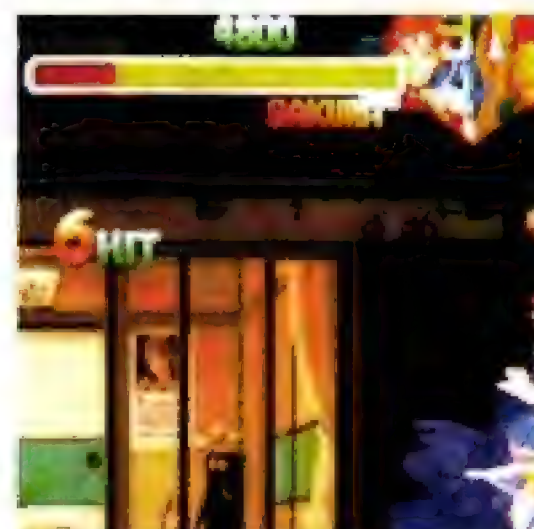
검성 항상 분노 게이지가 차 있지만 방어를 할 수 없으며 무기를 자유롭게 날릴 수 있다.

검호 모든 행동을 행할 수 있는 뉴트럴(중급) 모드로 중급자에게 적합하다.

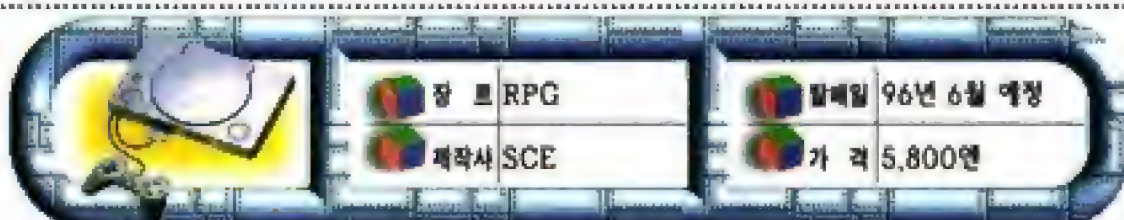
검객 일정하게 정해진 회수로 자동 가드되며 초심자에게 적당한 모드이다.

이번 시리즈에서는 상대를 공격하지 않는 한 게이지는 감소하지 않는다

■검질 선택

사용 캐릭터를 선택하면 수라와 나찰 중 하나의 검을 선택할 수 있다. 어떤 것을 선택하느냐에 따라 기술이 다르게 구사된다. 등장 캐릭터는 12캐릭터로 조작할 수 있는 패턴이 모두 24종류로 선택의 폭이 넓다.

PS용에서는 상대와 거리를 두고 일정 버튼을 누르고 있으면 분노 게이지를 축적할 수 있다. 단, 이 때에는 상대의 공격을 받기 쉽다

포포로크로이스 이야기

장 르	RPG	발매일	96년 6월 예정
제작사	SCE	가 격	5,800엔

RPG 전투에서 도발이 등장했다!

마법 & 필살기

백기사

이 게임에서 주요 멤버가 되는 백기사는 커맨드 전투에서 「기합」을 넣어 「Guts」를 늘리면 공격력 120%의 크리티컬 히트를(치명타) 낼 수 있다. 그러나 공격력이 약해지면 움직일 수 없는 위크 포인트(헛점)도 있다.

도발

적을 약올려 시선을 자기에게로 돌려놓고 동료를 공격에서 피하게 해주는 기술

나르시아

수행중인 몸이라고는 하지만 나르시아는 마녀다. 하늘에서 에너지 비를 내려 아군 전원의 파워를 회복시켜주는 「힐레인」이나 스테이터스 이상을 원상태로 돌려놓는 「원기의 물」 등 회복 마법을 주특기로 한다. 그 이외에도 적에게 공격을 당해 전투 불능이 된 동료를 살려주는 회생 마법 「생명의 물」을 사용할 수 있다.

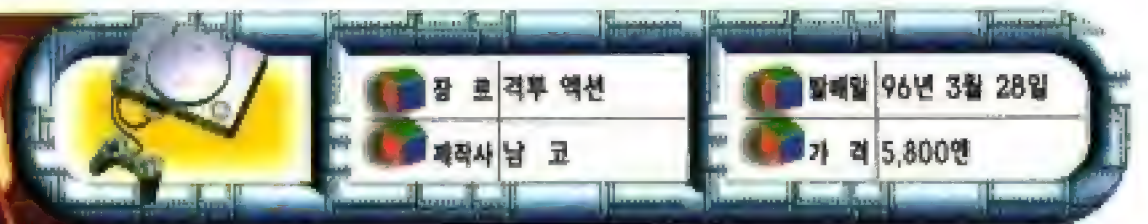
녹음의 빛

적을 무력감에 빠지게 해 싸울 의욕을 잃어버리게 한 후 물어준다

20명의 강적, 공중 콤보로 제압하자!

장 르	격투 액션	발매일	96년 3월 28일
제작사	남 코	가 격	5,800엔

철권2

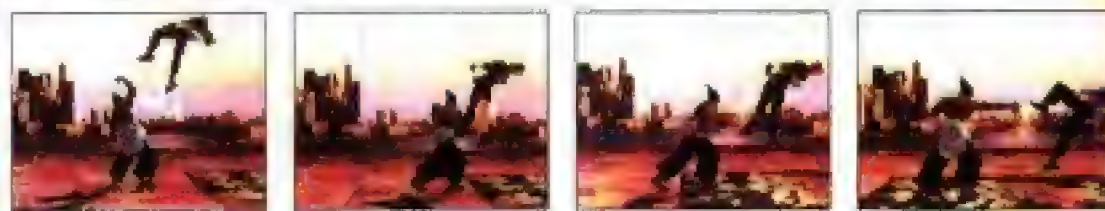
PS

20캐릭터 공중콤보 완벽 공개

미시마 헤이하치

공중콤보

상대를 띄우기 위해서는 무쌍연권, 풍신권, 권신권(틈이 적을 때) 등의 기술이 있다. ↘+오른쪽 펀치로도 상대를 띄울 수 있지만 공격력이 강하고 틈도 적은 무쌍연권이나 풍신권을 사용하는 쪽이 좋다.

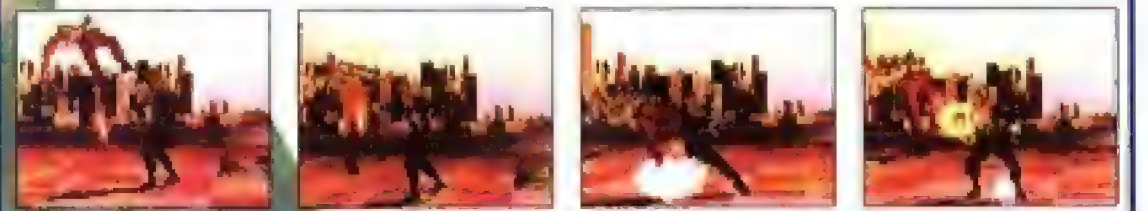
헤이하치

- → → RP ↘LP ↘LP RP
- ↓↘RP →LP →LP LP RP
- → →RP →LP RP →LP LP RP

폴 피닉스

공중콤보

아래 커맨드는 낮은 점프 킥(커맨드는 ↗+왼쪽 킥)으로 상대를 띄운 후에 왼쪽 어퍼 컷, 쌍비천각(2발 연속)으로 공격한 뒤 날아차기 3연타를 사용하는 연속기이다.

폴

- ↗RK ↘LP ↗LK RK
- ↓↘RP RP ↓RK RP ↓RP
- ↘RP RP ↓RK RP → → RK ↘ RP RP ↓RK RP
- → →RK ↘RP RP ↓RK RP

마샬 로우

공중콤보

통천포계나 자파계의 기술로 상대를 띄워서 전소퇴계의 기술로 추격하는 것이 기본. 또한 대전봉수-호신주X4의 총공격력은 75, 참수전소+자파-왼쪽 펀치-호신주-충퇴천포의 총공격력은 113이다.

로우

- LK LK RK ↓RP LK
- ↓LK LK RK ↓RP LK
- ↓RP LK RK LK RK

잭 2

공중콤보

잭2는 「상대를 띄워 공중 콤보를 넣는다」보다도 「지상에서 강력한 타격기를 넣고 상대가 일어날 때를 노려서 공격한다」라는 쪽이 어울리는 캐릭터.

잭 2

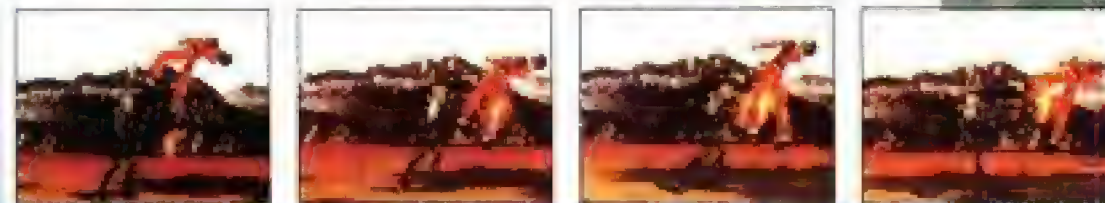
- ↘RP LP LP+RP LP+RP
- ↘RP ↘LP ↓LP RP
- ↘RP →RP or LP ↓LP RP ↑RP

니나 윌리암즈

공중콤보

↘+오른쪽 펀치의 어퍼로 상대를 띄우고 거기에서 펀치, 트리플 스매시로 이어서 조작하는 것이 아래 커맨드의 공중콤보.
이외에도 디바인 캐넌 콤보 - ↗+왼쪽 킥 - 디바인 캐넌 콤보라는 연속기가 손쉽게 72%의 데미지를 줄 수도 있다.

니나

- ↗RK LK ↘LP RP → →RK
- ↘RP → LP LP RP RK → → R

킹

공중콤보

아래 커맨드는 ↗+오른쪽 킥으로 두번 발차기를 하는 연속기. ↗+오른쪽 킥은 약점프 타입이기 때문에 키조작이 상당히 어렵다. 또한 개미킥은 앉아서 전진을 사용하기 때문에 ↓+왼쪽 킥 - 오른쪽 킥으로 사용

킹

- ↗RK ↗RK ↓LK+RK RP
- ↗RK → LP → LP RP → LP+RK

요시미츠

공중콤보

↘+오른쪽 펀치로 상대를 띄우고 공중 컴보를 사용하는 것이 전작에서 이어지는 황금 패턴. 단, 아래 커맨드는 ↘+오른쪽 펀치를 3번 사용하고 참오검으로 마지막을 장식하는 공중 콤보.

요시미츠

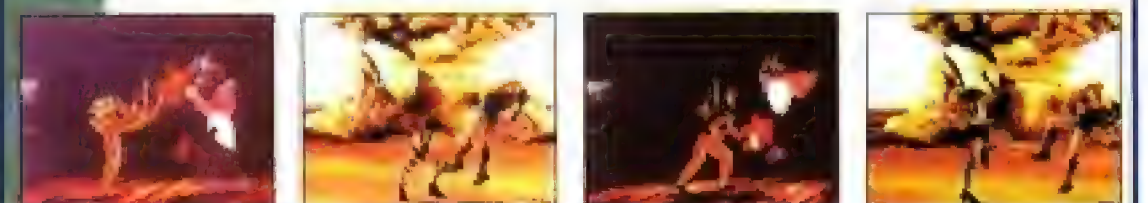
- ↘RP ↘RP ↘RP ↗LP
- ↘RP ↘LP LP RP ↗LP
- ↘RP → LP ←RK ↗LP
- ↘RP ↘LP ←LP LP LP

미셸 창

공중콤보

통천포계나 자파계의 기술로 상대를 띄워서 전소퇴계의 기술로 추격하는 것이 기본. 또한 대전봉수 - 호신주x4의 총공격력은 75, 참수전소+자파 - 왼쪽 펀치 - 호신주 - 충퇴통천포의 총공격력은 113이다

미셸

- → LP RP ↓RK LP
- → LP → → LP ↓RK RK+LK
- ↓→ RP LP ↓RK LP ↑RP

카자마 준

공중콤보

준에게는 상대를 공중으로 띄우는 기술이 오른쪽 펀치, ↘+오른쪽 펀치, 귀신 죽이기, 지옥 2단차기가 있다. 아래 커맨드는 귀신 죽이기로 상대를 띄운 뒤 소산백조찰각으로 연결하는 공중 콤보이다. 단, 소산백조찰각은 모두 히트하는 것이 아니다(7번 날리는 공격중 4발째의 왼쪽 펀치와 6발째의 찰각이 헛발이 된다). 공중콤보의 백조유무는 잠깐 기다렸다가 사용할 것.

준

- → LP RK LP+RK RP RK
- → RP LP+RK RP LP RK RK RK

리 차오랑

공중콤보

실제로 사용하게 되는 연속기는 ↘+오른쪽 펀치와 ↗+오른쪽 킥. 추격타로는 스핀 킥 콤보가 도움이 된다.

리

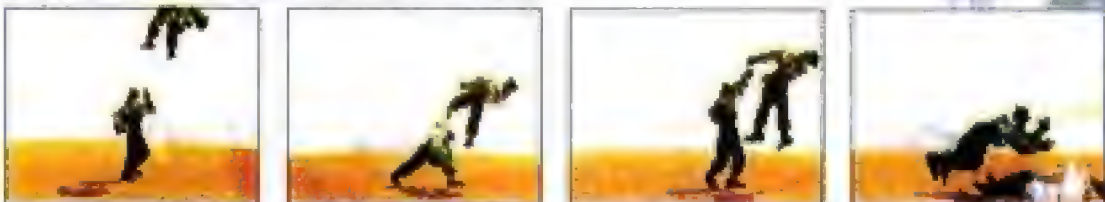
- ↘RP ↓RK RK RLK RK

P. 잭

공중콤보

이것은 익스플로더로 상대를 띄우고 떨어질 때 더블 해머를 사용하는 연속기. 더블 해머는 서서 사용하는 것보다도 한번 앉은 후에 사용하는 쪽이 공격력이 높으므로 이쪽을 권하고 싶다.

P 잭

- ←↙↓↘LP →LP+RP LP+RP ↗LK+RK

안나 윌리암즈

공중콤보

↘오른 쪽 펀치로 띄운 후 크릭 어택과 라이트 하이 킥으로 이어지는 연속기.

안나

- → LP RK LP+RK RP RK
- ↘RP ↘LK RP LK
- ↘RP →RP ↓LK RK →→ LK RK
- ↘RP ↗RK ↓LK RK

쿠니미츠

공중콤보

↘우 펀치로 상대를 띄운 후에 ↘좌 펀치, ↘우 펀치, 취설, 크나이 베기를 계속 이어서 사용하는 공중 콤보(최후로 크나이 베기는 다운 공격). 순서는 복잡한데 비해 공격력은 떨어지므로 ↘우 펀치, ↘우 펀치, 좌 킥 (총 공격력은 42)의 손 쉬운 연속기를 이용해도 괜찮다.

쿠니미츠

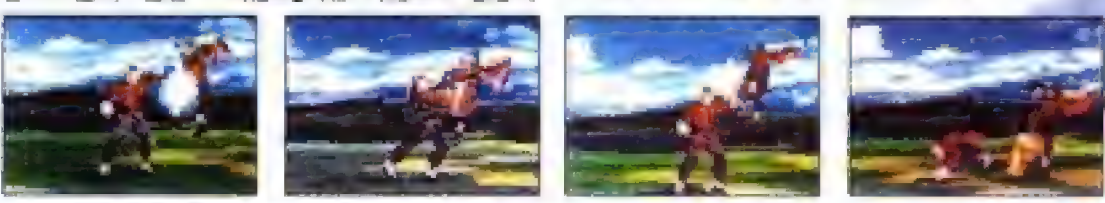
- ↘RP ↘LP ↘LP → →RK ↗RP
- ↘RP →LP ←LP LP LP LP ↓LK

왕진레이

공중콤보

이것은 지상에서 참수통천포 - 전소 - 자파 - 전소퇴로 연결되는 연속기. 이 정도로 상당히 강력하지만 그 전에 「잔월 - 대점프」라는 커맨드로 총공격력 126이라는 엄청난 위력을 발휘한다.

왕

- ↓RP LP LP ↓RK LP ↘LP+RP
- ↘RP LP LP RP LP LP ↘LK+RK LK

레이 우롱

공중콤보

↗+오른쪽 킥 후에 펀치를 2발 넣고 후소연무로 이어지는 연속기. 그 아래는 도중까지 똑같지만 용성중단각(3발째는 헛발)으로 연결된다.

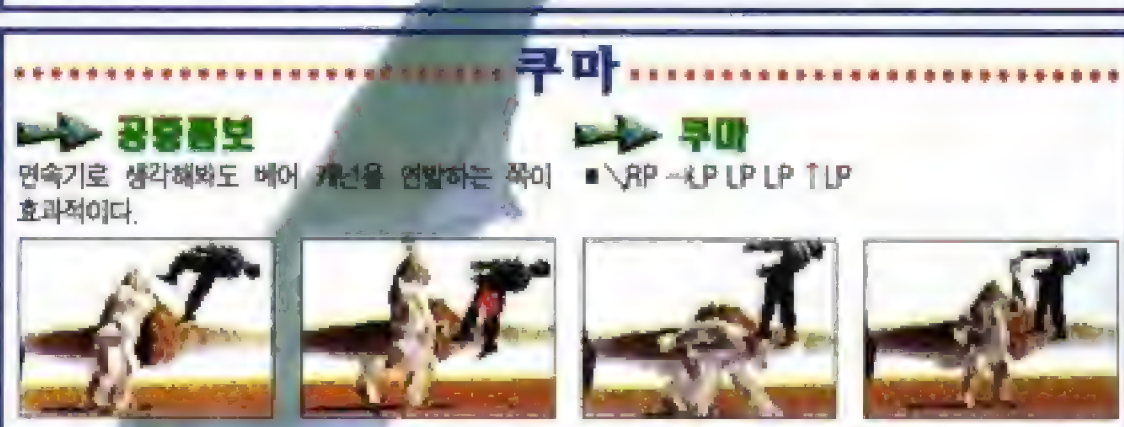
준

- ↗RK → LP RP ↗RK
- ↗RK → LP → LP RP LP RP RK

쿠마

공중콤보

연속기로 생각해봐도 베어 캐넌을 연발하는 쪽이 효과적이다.

쿠마

- ↘RP →LP LP LP ↑LP

백두산

공중콤보

아래 커맨드는 윙 브레이드로 띄워진 상대에게 헌팅 호크를 공중에서 사용하는 연속기(해머 힐은 다운 공격으로 사용한다).

백두산

- →↓↘LK ↗LK RK LK → →RK
- LK RK LK RK RK LK RK LK RK
- LK RK LK RK RK ↓RK LK LK LK

A. 킹

공중콤보

블럭 스맷슈로 상대를 띄운 후에 좌 펀치, 완투 펀치, 그랜드 스맷슈로 이어지는 것이 가장 이상적이다. 펀치 공격만으로 구성된 공중콤보라고 할 수 있다.

아머 킹

- ↓→RP →LP RP, → →RP

간류

공중콤보

『철권』에서 사용했던 ↘우 펀치, 우 펀치, 가부키 손 흔들기의 연속기가 입력되지 않기 때문에 마지막에 손 해머로 바꾸는 것이 요령이다.

간류

- ↘RP RP LP+RP LP+RP
- ↘RP →RP LP RP LP RP LP RP

부르스 어빈

공중콤보

아래의 커맨드는 ↘+오른쪽 펀치로 상대를 띄우고 트리플 니 콤보를 사용하는 연속기. 커맨드도 간단하기 때문에 실전적이라고 할 수 있다.

부르스

- LP RP ↗RP ← ←RK LK RK
- L K RP LP ↓LK+RK , LK+RK

미니공략 공모전

위에 소개되지 않은 5인 캐릭터 (엔젤, 카즈야, 데빌 카즈야, 알렉스, 로저)의 공중콤보를 2개 이상씩 보내주시는 독자분께는 예쁜 전화 카드와 함께 챔프점수 1000점을 드립니다.

보내실곳 : 게임챔프 철권 담당자 앞

닌텐도64를 보유하기 위한 기초 학습

김또깡

슈퍼컴보이는 이제 패밀리와 함께 양로원에서 마리오 액션 게임이나 즐길 때가 온 것같다. 닌텐도64의 발매를 앞두고 세대 교체를 서두르고 있는 슈퍼컴보이는 현재 에닉스의 도움을 받아 『다크 하프』, 『스타 오션』 등의 대작들로 유종의 미를 거두려 하고 있다. 그러나 슈퍼컴보이는 완전히 게임계에서 없어지는 것이 아니다. 그들의 소프트는 닌텐도64로 더욱 파워 업되어 부활할 것이다. 그 첫번째 부활은 6월 23일 『슈퍼 마리오64』와 『파일럿 윙스64』로 시작되는 것이다.

닌텐도64의 설계 사상 저류에 흐르고 있는 백 본(BACK BONE)

「소프트의 질적 전환을 목표로 하지 않고서는 비디오 게임의 전망은 없습니다」(닌텐도 야마우치 사장). 『슈퍼 마리오』부터 『요시 아일랜드』까지 이제는 한계에 도달했습니다. 그 이상의 방법과 장치를 준비하는 데에는 질적 전환을 하지 않으면 안됩니다. 그 때문에 3D인 닌텐도64가 필요한 것입니다」 그렇다 이 질적 전환이야말로 닌텐도64의 설계 그 본연의 목적이라고 해도 좋다. 게임의 "질"을 바꾸기 위해서 닌텐도64는 만들어진 것이다.

슈퍼 마리오 브라더스

요시 아일랜드

슈퍼 마리오 월드

슈퍼 마리오64

롬 카트리지의 필요성

닌텐도64 소프트 공급 매체는 슈퍼컴보이와 동일한 롬 카트리지이다. 왜 CD 롬은 채용하지 않은 것인가?

우선 한가지 이유가 최신 데이터 압축 기술에 의해 롬 카트리지에서도 대용량 데이터를 기록할 수 있게 되었기 때문이다. 닌텐도64 소프트에서는 64M 사이즈의 카세트가 표준으로 되어 있지만 이 64M에는 종래의 96 ~ 128M의 용량이 압축되어 있다고 한다. 확실히 CD 롬의 대용량을 무비 재생 이외에서 살리고 있는 소프트는 적다. 또 게임성의 우열은 데이터 용량과는 관계가 없다고 할 수 있다. 카세트를 채용한 또 하나의 이유가 확장성이다. 카세트라면 각종 특수 칩을 탑재하는 것으로 닌텐도64 본체의 능력을 더욱 향상시킬 수 있다. 이것은 CD 롬 머신에는 불가능한 것이다.

닌텐도64를 강력하게 백 업하는 파워 회사들

"드림 팀"이라는 것은 닌텐도가 닌텐도64 프로젝트를 성공시키기 위해 모집한 컴퓨터 관련 전문 기업의 총칭이다. 각사들은 개발 초기 단계부터 닌텐도와 협력해서 닌텐도64를 이뤄왔다. 즉 닌텐도를 닌텐도64의 "모친"이라고 한다면 드림 팀은 출산을 도운 "산파"이기도 하며 성장을 돕는 "유모"이기도 하다. 하이 엔드 그래픽 워크 스테이션으로 유명한 실리콘 그래픽 사(SGI)의 초고속 메모리 「램 버스 메모리」를 제공하는 램 버스 사, 슈퍼컴보이 소프트 『슈퍼 동키콩』으로 세계적으로 유명하게 된 레어 사 등 문자대로 꿈의 집단이 결성된 것이다.

새로운 유통 구조의 초심회 탄생

초심회는 닌텐도의 소프트를 취급하는 1차 도매상의 친목 단체이다. 닌텐도 64소프트도 이 초심회에 소속하는 도매상을 통해 전국 매장에서 판매되게 된다. 이 초심회가 3월 말에 해산.

이달의 기대 소프트
그레츠키64

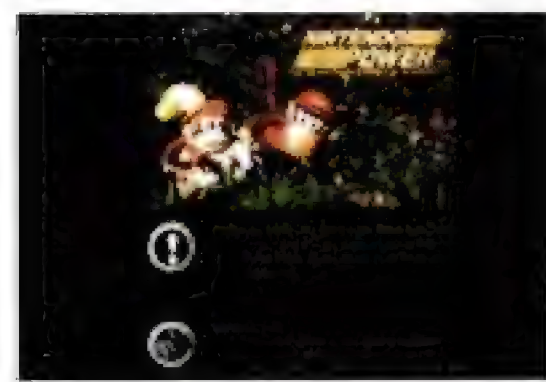
닌텐도64/스포츠/타임워너 인터랙티브/96년 11월 예정

타임워너 인터랙티브가 개발 중인 닌텐도64 소프트인 3D 아이스하키 게임 『그레츠키64』가 11월 미국에서 발매될 예정이다. 웨인 그레츠키라면 미국 아이스하키계의 슈퍼 스타이다. 그의 슈퍼 플레이를 이제 닌텐도64에서 즐겨보자.

회 사 명	역 할
실리콘 그래픽스	하드 본체, 시스템 개발
레어	『울트라 킬러 인스팅트』 등 소프트 개발
WMS	N64 소프트의 아케이드 게임화
DMA 디자인	각종 소프트 개발
에이리어스	각종 개발툴 제작
어클레임	『튜록』 등 소프트 개발
램버스	초고속 메모리 기술
윌리엄즈	『울트라 둠』 개발, 판매
멀티 젠	각종 툴 개발, 소프트 프로듀스
파라다임	『파일럿 윙스64』 닌텐도와 공동 개발
스펙트럼 홀로바이트	『탑 건』 개발, 판매
소프트웨어 크리에이션즈	사운드 개발 툴 제작
시에라 온라인	『레드 바론』 개발 판매
엔젤 스튜디오	『바기 부기』 개발
게임 텍	『로보테크』 개발
버진 인터랙티브	『스타커』 개발 판매
마인드 스케이프	『몬스터 덩크』 개발, 판매
루카스 아츠	『스타워즈』 개발
타임 워너 인터랙티브	『그레츠키64』 개발, 판매
일렉트로닉 아츠	『피파 사커』 개발, 판매
오션 오브 아메리카	『미션:인파시블』 개발, 판매

4월 1일자로 새롭게 조직된 것이다. 이번 조직 개혁은 닌텐도64의 판매 태세를 정리하기 위한 의식개혁이며 닌텐도가 유통 개혁에 본격적으로 참여하겠다는 증거이다.

인터네트 단말로서의 닌텐도64의 가능성

인터네트 열람 소프트로 유명한 미국 네트 스케이프 사와 닌텐도가 제휴했다는 뉴스로 닌텐도64는 강력한 인터네트 단말이 된다는 소문이 무성했다. 결국 이 뉴스는 오보로 판명되었지만 닌텐도64를 단말로서 사용하는 구상은 있다고 한다. 가까운 장래 닌텐도64로 인터네트에 억세스가 가능한 날이 올지도 모른다.

미야모토 시게루, 다케다 겐요를 빼고서는 닌텐도64를 이야기할 수 없다

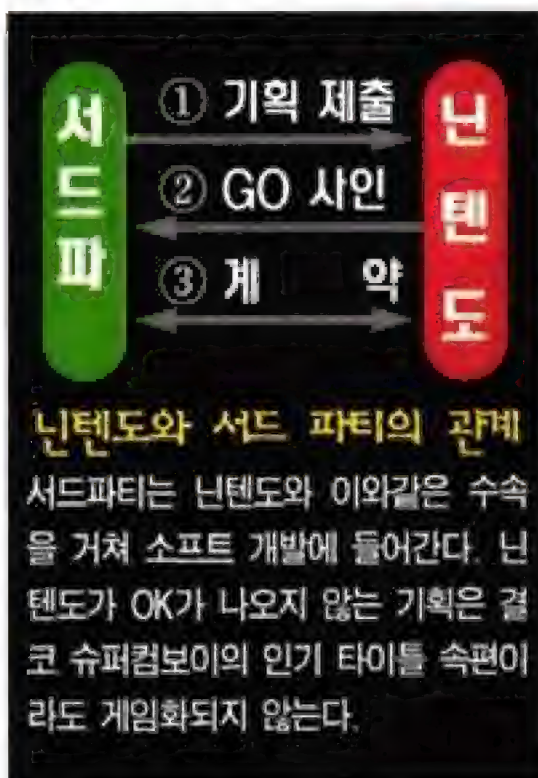
소프트 개발 감수를 하는 미야모토 시게루의 이름은 유명하지만 다케다 겐요의 이름을 알고 있는 사람은 적을 것이다. 이 사람이야말로 닌텐도64 하드 본체를 개발한 중심 인물이다. 이 두사람이 서로를 자극하는 형태로 닌텐도64의 개발이 진행되어 왔다. 미야모토 씨가 게임 디자인의 시점에서 아이디어를 내고 그것을 다케다 씨가 실현시킨다는 형태로 닌텐도64는 실체화된 것이다. 게임 디자인과 하드 설계자의 공동 작업에 의해 닌텐도64는 태어난 것이다.

닌텐도의 사인이 나오지 않으면 개발 라이센스는 무용지물

서드 파티가 닌텐도64의 소프트를 개발하는 데에는 우선 닌텐도에 기획서를 제출하고 OK를 받지 않으면 안된다. GO 사인이 나와야 비로서 개발에 착수할 수 있는 것이다. 닌텐도는 이런 퀄리티 체크를 하는 것으로 조잡한 소프트가 많이 발매되는 것을 방지하고 있는 것이다.

서드파
① 기획 제출
② GO 사인
③ 계 약
닌텐도

닌텐도와 서드 파티의 관계

서드파티는 닌텐도와 이와같은 수속을 거쳐 소프트 개발에 들어간다. 닌텐도가 OK가 나오지 않는 기획은 결코 슈퍼컴보이의 인기 타이틀 속편이라도 게임화되지 않는다.

폴리곤 복습

원래는 입체의 표면을 구성하는 단위였지만 현재는 입체를 "면의 집합"에 의해 표현하는 CG 기술을 폴리곤이라고 부르는 경우가 많은 것같다. 폴리곤으로 표현되는 물체가 점차 형태를 이루어 가는 모습을 단계를 두어 해설하고 있다.

와이어 프레임
각 와이어에 둘러싸인 삼각형 하나하나가 폴리곤이다

플랫 쉐이딩
각 폴리곤에 균일하게 색을 붙여가는 것이 플랫 쉐이딩. 이것으로 한층 더 입체화된 것같다

그로우 쉐이딩
각 폴리곤이 매끄러운 곡면으로 보일 수 있도록 색을 붙이는 작업

6월 23일로 발매 연기 이유

당초 예정에서는 4월 21일에 발매되었을 닌텐도 64가 2개월 발매가 늦어진 것은 다음 두가지 이유 때문이다.

1. 초기 출하용 하드 본체 50만대를 확보하기 위해 시간이 걸린다.
2. 개발 팀의 요청에 의해 『슈퍼 마리오64』의 조정에 시간을 벌기 위해

이렇게 싸다니!!

닌텐도 64의 CPU에는 R4300이라는 64비트 RISC 프로세서가 사용되고 있다. 이것은 본래라면 칩 단위만으로 2만엔 이상이라는 고가의 것. 또한 램 버스 메모리라는 초고속 메모리도 하이 엔드의 퍼스널 컴퓨터에 조차 탑재된 적이 없던 최신 메모리로 가격조차 매겨지지 않은 것이다. 닌텐도64에는 이런 최신 기술이 곳곳에 들어가 있다. 그것이 이 파격적인 가격이 가능하며 흑사 연구 가격이라 해도 좋을 것이다.

젤다 에 의해 "질적 전환"의 의미가 명백

올 연말에는 자기 디스크와 함께 『젤다의 전설64』가 투입된다. 미야모토 시게루 씨에 의한 이 『젤다』는 "입력한다"는 기능을 최대한으로 살려 디자인되었다고 한다. 플레이하는 상황에 맞춰 이야기가 바뀌어 간다고 하는 「자기만의 모험」을 즐길 수 있는 시스템이 된다.

SFC가 너무 답답해 64로 선택했어!

장 르	액션	발매일	96년 6월 23일
제작사	닌텐도	가 격	9,800엔

슈퍼 마리오 64 SUPER MARIO

본체와의 동시 발매를 목표로 개발이 진행 중인 『슈퍼 마리오64』는 보다 높은 완성도를 위해 끊임없이 개량을 가하고 있다. 그런 상황 중에 이달에 입수한 『슈퍼 마리오 64』의 최신 화면을 공개한다. 아직 개발 중인 화면이지만 게임의 분위기는 충분히 느낄 수 있으리라고 생각한다. 지금까지의 「마리오」와는 전혀 색다른 박력넘치는 화면을 독자 여러분들은 곧 느끼게 될 것이다.

사막의 피라미드 탐험 대장 마리오

『슈퍼 마리오 64』에서는 지금까지와 마찬가지로 다양한 월드를 탐색하게 된다. 그래서 여기부터는 각각의 월드에 스포트를 맞춰 명소를 안내해 간다. 우선 최초로 사막의 세계. 바깥 사막에는 높은 언덕과 개미 지옥 등이 있고 이곳저곳에 비밀이 숨겨져 있는 듯하다. 모래 바람에 날아가기도 하고 즐거운 장치도 많이 준비되어 있다. 마리오의 앞을 가로막는 적 캐릭터도 많이 등장한다.

사막의 세계에서 주목해야할 장소는 거대한 피라미드이다. 사막에 덩그라니 세워져 있는 피라미드는 내부가 미로로 되어 있다. 마리오를 방해하는 트랩도 드문드문 보인다. 이것들을 돌파해 가면서 안쪽으로 들어가는 것이 중요하다.

성안을 탐색 중에 거울의 공간을 발견. 큰 거울에 마리오의 얼굴이 그대로 비춰지고 있다

거대한 철구가 좌우로 빙글빙글 움직이고 있다

메탈릭한 마리오. 이것은 마리오가 무적 상태가 된 것이라고 예측되지만 지면에 늪같은 것은 또 뭘까?

모래 바람에 날려 하늘을 날으는 마리오

얼굴이 그려져 있는 주사위 등장

여기는 피라미드 내부이다. 안쪽에서 거대한 드럼통이 굴러온다

♥♥♥ 체크포인트 ♥♥♥

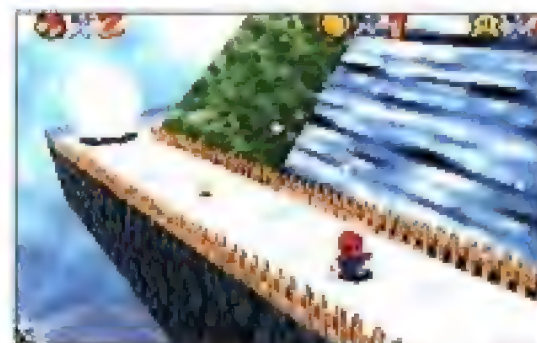
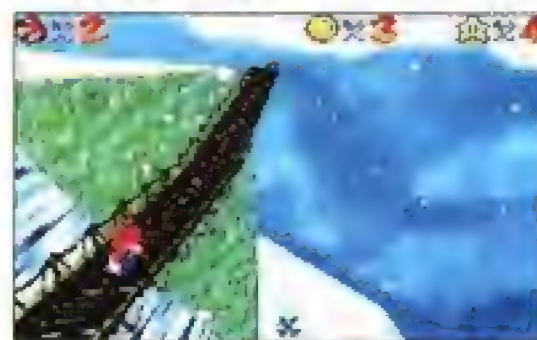
이젠 천정에 매달려 이동할 수도 있어요

마리오는 점프와 대쉬라는 2가지 액션이 주특기이다. 『슈퍼 마리오 64』에서는 이것 이외의 액션도 몇가지 준비되어 있다. 웅크려서 이동하기, 벼랑 끝에 매달려 이동하기 등 여러가지. 캐릭터가 폴리곤이 되었기 때문에 마음대로 움직일 수 있게 되었다.

천정에 매달려 있는 철망을 잡고 이동하고 있는 마리오. 근처에 코인이 하나 떠 있다. 떨어지지 않도록 신중하게 이동하자

허리가 약한 마리오가 겨울 등반을 감행한다

이 스테이지는 눈발이 날리는 눈덮힌 설산 스테이지. 3D를 이용한 입체적인 맵으로 되어 있다. 3D로 표현되어 낭떠러지 아랫쪽도 보이기 때문에 좁은 길을 지날 때에 아주 조마조마하다.

지면이 얼어 있어서 미끄러지거나 리프트를 타고 위쪽으로 올라가기도 하기 때문에 실제 눈덮힌 산을 등산하는 기분을 만끽할 수 있는 스테이지이다.

미끄러지기 쉬운 언덕 길에 눈덩이가 굴러 간다. 미끄러져 내려가 추적하자

까마득한 절벽에 걸려있는 나무 다리에서 밑을 내려다 보고 있는 마리오

리프트를 타고 위쪽으로 이동. 어쨌든 이 설산은 너무 춥다. 혹시 바람에 리프트가 날아가 버리는 것은 아닐까?

저택 입구에 도착한 콧수염 아저씨. 창문에서 나오는 희미한 빛이 분위기를 더욱 썰렁하게 한다

계단을 올라가 2층 복도에서 아래쪽을 내려다 보는 마리오. 너무 고개를 내밀면 위험해 마리오!

체크포인트

나도 이제 날 수 있게 됐다구요!

마리오의 빨간 모자에 2개의 날개가 돋아 있다. 어쨌든 닌텐도64용 마리오는 하늘을 날 수 있게 되었다. 3D 월드를 자유롭게 날아다닐 수 있어 기분 좋게 게임을 즐길 수 있게 되었다.

태양을 향해 하늘을 나는 마리오. 캐릭터뿐 아니라 배경을 포함한 모든 공간이 3D로 만들어진 닌텐도64이기 때문에 하늘에서 아랫쪽을 내려다보는 것도 즐거울 듯

닭살 돋는 괴물 저택도 재등장

「마리오」시리즈에서 항상 있어왔던 괴물 저택은 이 게임에도 등장한다. 이번에는 괴물 저택이 입체적으로 되어 있기 때문에 저택 내부를 탐색한다는 분위기가 한층 더하다.

넓은 마루를 빠져 나와 계단을 오르고 창문 안으로 들어간다. 반드시 이렇게 괴물 퇴치를 하러 온 듯한 감각으로 게임을 즐길 수 있게 될 것이다. 괴물 저택에서 빠뜨릴 수 없는 친숙한 몬스터 테레사가 어떤 스타일로 등장할지 궁금하다. 물론 괴물 저택이라고 하면 수수께끼의 악령이 득시글거리는 것은 당연하지만 어떤 수수께끼가 감춰져 있을 지도 자못 궁금하다.

체크포인트

3D 표현으로 긴장감을 더한다

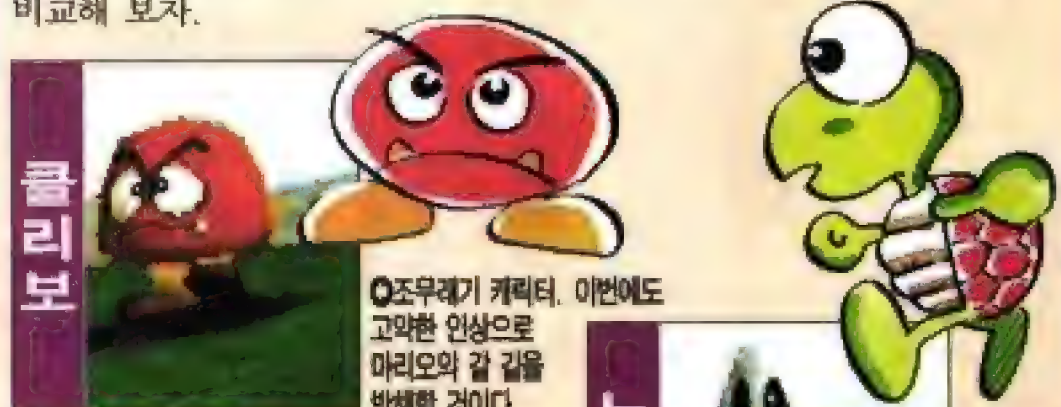
저택, 물속, 성 등 친숙한 월드도 3D로 처리되어 상당히 리얼하다. 게다가 세계가 상하좌우뿐 아니라 전후로도 넓혀져 있기 때문에 자유자재로 좋아하는 장소로 이동할 수 있다. 기둥 뒤에 무엇이 있는지 궁금하면 실제로 그곳에 가서 확인할 수 있다. 이것이 「슈퍼 마리오 64」의 매력인 것이다.

지금까지 있었던 애슬레틱 코스는 64용에서는 이렇게 된다. 추락할 위험이 항상 도사리고 있다

애슬레틱 코스 (ATHLETIC COURSE)
이 코스는 마리오 시리즈에 자주 등장하는 마리오가 체력을 단련하는 코스로 닌텐도64용에서는 움직이는 주단을 타고 하늘에서 이동하면서 불꽃 등을 피하게 된다.

친숙 캐릭터들도 모두 폴리곤 변신

「슈퍼 마리오 64」에는 역대 시리즈에 등장했던 적 캐릭터가 모두 폴리곤화되어 총 출연하는 듯하다. 동료로서 요시와 키노피오, 피치 공주도 나올 가능성이 있다. 지난번에 공개된 마리오가 쿠파의 꼬리를 잡고 던지는 장면은 상당히 인상적이었지만 이번에도 최종 보스가 쿠파일지는 확실치 않다. 그럼 이번에 등장하는 몬스터들을 SFC용과 비교해 보자.

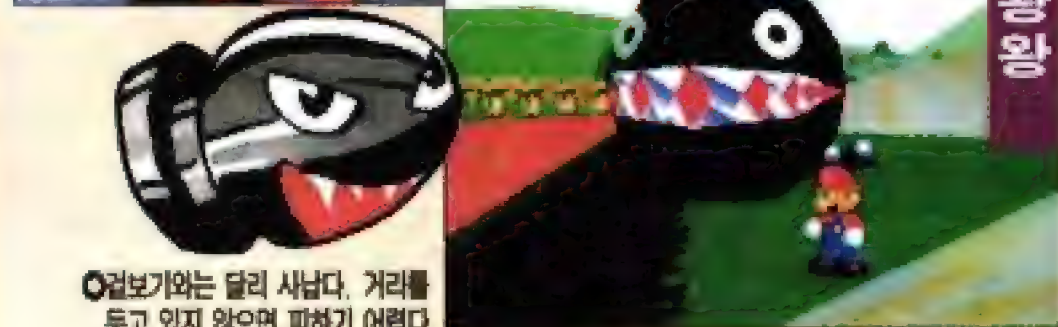
쿨리보

○조무래기 캐릭터. 이번에도 고약한 인상으로 마리오의 갈 길을 방해할 것이다

노코노코

○폴리곤이라도 상당히 귀엽다. 2족 보행을 하고 있다

테레사

○괴물 저택의 단골 손님 테레사. 투명한 형태를 하고 있지만 자세히 들여다보면 몸 안에 열쇠가 있다

왕왕

○겉보기와는 달리 사납다. 거리를 두고 있지 않으면 피하기 어렵다

봄 병사

○봄 병사의 왕을 들어올리는 마리오

삼보

○「마리오」시리즈에서 자주 등장하는 삼보도 등장한다. 키가 엄청나게 큰 삼보를 쓰러뜨릴 수 있을까?

N64

Pilot Wings 64

Nintendo

제작사 닌텐도	발매일 96년 6월 23일
장르 스포츠 시뮬레이션	가격 9,800엔

행글라이더를 타고 세계를 누빈다

파일럿 윙스 64

스포츠 시뮬레이션이라는 특이한 장르의 게임 『파일럿 윙스 64』가 닌텐도64 본체와 동시 발매된다. 이 게임은 현존하는 콘트롤러 중 최고라고 일컬어지는 닌텐도64용 3D 스틱의 무한한 가능성을 유감없이 보여줄 닌텐도의 야심작이라 할 수 있다.

본격 플라이트 시뮬레이션

이 『파일럿 윙스 64』에서는 창공을 날으는 상쾌함을 충분히 맛볼 수 있다. 스카이 스포츠 시뮬레이션이라는 장르로 명명된 이 게임은 SFC용으로 처음 등장해 슈퍼패미컴 발매 당시, 회전·확대·축소 등을 풀 활용해 하드웨어의 성능을 어필했었다. 이번에 발매되는 N64용도 풀 폴리곤을 이용해 N64 하드웨어의 가능성을 보여주는 게임이 될 것이다.

『파일럿 윙스 64』를 닌텐도와 공동 개발에 참여한 미국의 파라다임 시뮬레이션 사는 업무용 시뮬레이션 머신 등을 제작하고 있는 회사이다.

3종류의 비행체로 미션을 돌파

플레이어가 조종하는 탑승물은 제트엔진으로 하늘을 날으는 「로케트 벨트」, 1인승 헬리콥터인 「자이로콥터」, 그리고 「행글라이더」 등이다. 각각의 비행 방법에는 특징이 있기 때문에 같은 장소를 비행해도 다양한 테크닉이 필요하다. 또 플레이어에게는 여러가지 미션이 주어지게 된다. 그것을 클리어하고 앞으로 나아가는 것이 기본 룰이 될 듯하다.

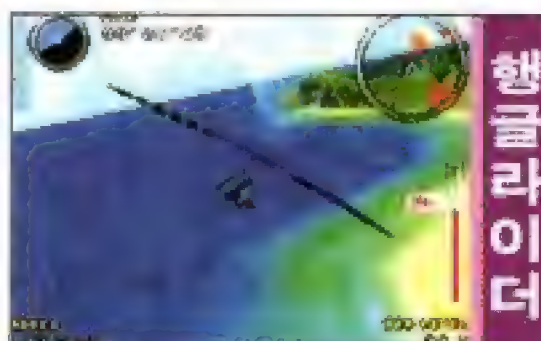
로케트 벨트

로케트 분사를 제어해 날으는 하이테크 비행 머신

자이로콥터

소형 헬리콥터와 같은 것. 표적을 향해 미사일을 발사하는 순간이다

행글라이더

창공을 활강하는 스카이 스포츠의 꽃. 바람의 흐름을 파악하는 것이 관건

행글라이더를 타고 미국 대륙을 횡단한다

무대가 되는 맵은 여러가지 취향을 응축한 맵이 준비되어 있고 무기적인 업무용의 시뮬레이터와는 한층 색다른 맛으로 게임성 제일주의를 표방하고 있다. 그 하나가 미국 대륙의 미니츄어 맵이다. 마치 미국 각지를 공중 산보하는 감각으로 명소를 순회하며 게임을 즐길 수 있다. 주어진 미션을 클리어하는 것이 게임의 목적이지만 조금 숨을 돌리는 의미로 풍경을 감상해 보는 것도 좋을 것이다. 덧붙여서 이 게임은 『마리오』시리즈의 아버지 「미야모토 시게루」가 감수했다.

그랜드 캐니언

대자연의 위대함을 실감할 수 있는 그랜드 캐니언. 여기부터는 좁은 협곡을 비행하게 되는데 조금 위험할 것같다

자유의 여신상

뉴욕의 상징 자유의 여신상. 여기서는 로케트 벨트를 타는 것이 유리하다

마운트 매쉬모아

역대 대통령들의 얼굴이 새겨져 있는 큰 바위 얼굴. 그런데 웬일인지 콧수염 난 아저씨의 얼굴이 보인다

♥ ♥ ♥ 체크 포인트 ♥ ♥ ♥

3D 스틱으로 급선회도 가능

『파일럿 윙스64』와 같이 하늘을 무대로 한 게임은 그동안 많이 있었지만 이 게임만큼 자유자재로 하늘을 날 수 있는 게임은 아마 없었을 것이다. 스틱을 조금만 기울여도 선회 비행을 하는 조작도 3D스틱이기 때문에 간단하게 할 수 있다.

리플레이 & 시점 변경도 가능

옵션으로 리플레이 모드가 설정되어 있다. 이것은 최근의 폴리곤 레이스 게임 등의 리플레이 모드와 거의 같다고 생각하면 될 것이다. 시점 변경에 따라서 자신의 모습을 여러 각도에서 볼 수 있게 되었다. BGV(환경 비주얼)와 같이 하늘을 날으는 장면도 『파일럿 윙스 64』로는 여유있게 바라볼 수 있게 되었다.

곡예 비행을 자유롭게 할 수 있다

이제 컴퓨터에서도 슈퍼컴보이 게임을 즐길수 있다!!

SFC 에뮬레이터 등장

컴퓨터로 가정용 게임의 명작들을 즐기자!

컴퓨터로 게임을 즐기는 유저라면 누구나 게임기의 게임을 컴퓨터로 즐겨보고 싶다는 생각을 해본적이 있을 것이다. 그 생각은 실제로 이루어졌다. VGB(Virtual Game Boy)라는 게임보이 에뮬레이터가 나타난 것이다.

이 에뮬레이터는 게임속도는 약간 느리지만 게임보이의 게임들을 컴퓨터로 완벽히 재현해 냈고 그나마 유저들을 만족시켰다. 이렇게 되자 이번에는 슈퍼컴보이를 컴퓨터로 즐기고 싶다는 욕망이 생기게 되었다. 사실 슈퍼컴보이 에뮬레이터는 VGB이전부터 많은 사람들이 생각해왔고, 많은 에뮬레이터가 나왔다.

하지만 모두 실행이 안되는 엉터리였다. 그러나 놀랍게도 이번에 나온 슈퍼컴보이 에뮬레이터로는 실제로 게임이 실행되는 것이었다!

가장 먼저 실험해 본 게임은 『슈퍼 마리오 월드』. 슈퍼컴보이 에뮬레이터는 이 게임을 멋지게 실행해냈다. 현재 『요시의 쿠키』, 『젤다의 전설』, 『다라이어스』, 『코튼 100%』, 『드래곤 볼Z 초사이어인의 전설』 등의 게임이 잘 실행되고 있다.

게임 화일은 UFO의 것을 사용한다. 따라서 상당히 많은 게임들을 즐길 수 있을 것으로 보인다. 하지만 아직은 미흡한 점들이 많다. 조이스틱도 지원하지 못하고 게임 속도가 느리다.

에뮬레이터 자체가 아직 불안정하기 때문에 화면이 깨지기도 하고 가끔 다운이 되기도 하기 때문에 슈퍼컴보이의 기본적 성능인 확대, 축소, 회전, 반투명 등 스프라이트 기능도 제공되지 않는다.

그런 이유에서 인지 최근에 발매된 게임들은 잘 실행되지 않는다. 24메가까지 실행된다고는 하지만 확실한 것은 아니다. 그러나 슈퍼컴보이 에뮬레이터는 단점들을 개선해 나가며 앞으로 계속 발전할 것이다.

한글 윈도우로 실행시 글자가 깨져서 나오는 경우가 있다. 이것은 한글 윈도에서는 일본어를 지원하지 않기 때문이다. 일본어를 깨지지 않게 하려면 'NJWIN'이라는 프로그램을 사용하든지 일본 윈도를 사용하는 것이 좋다.

UFO

슈퍼컴보이 게임 화일 카피 머신인 UFO로 카피하여 컴퓨터에서 사용한다

슈퍼 캐슬 바니아

드래곤 볼Z

슈퍼컴보이 에뮬레이터 실행 방법

1. 윈도우로 들어간다.(윈도우 3.1, 윈도 95 모두 실행이 가능하다. 일본 윈도가 있으면 더 좋다.
2. 에뮬레이터를 윈도 상에서 인스톨한다.
3. 에뮬레이터를 실행시킨다.
4. FILE에 들어가서 'OPEN FILE'을 클릭한다.
5. 게임을 불러온다.(*.SPP)
6. 'RUN'에 들어가서 'RUN'을 클릭해서 게임을 실행시킨다.

슈퍼컴보이 패드 타기 「스테레오 그램」 알아맞추기

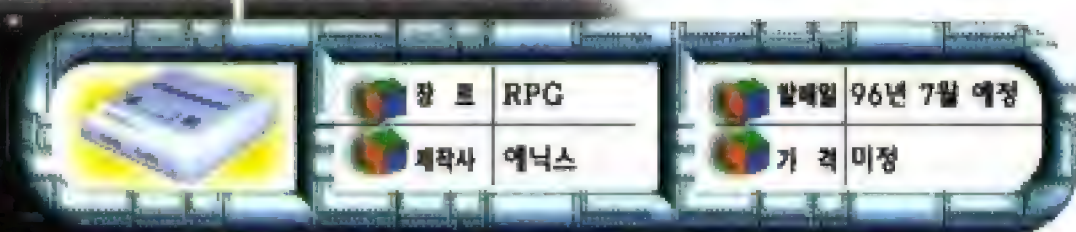
문제 아래의 사각형 안에 있는 그림은 무엇일까요?

- 「스테레오 그램」 보는 요령 - 윗쪽의 검은 점 2개를 한곳으로 모은 후 아래쪽을 보세요. 신기하게 입체 그림이 보입니다.
- 힌트 : 없음

정답을 아시는 분은 관제 엽서에 「스테레오 그램」에 나타난 그림을 그려보내 주세요. 맞추시는 분 중 3명을 추첨하여 슈퍼컴보이용 패드를 각각 1개씩 드리겠습니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤현빌딩 2층
월간 게임챔프 「스테레오 그램」 담당자 앞

에닉스에서 DQ, FF에 이은 초대형 RPG 등장

장르	RPG	발매일	96년 7월 예정
제작사	에닉스	가격	미정

RPG의 3파전 시대 도래!

스타 오션

에닉스가 SFC로 내놓는 마지막 RPG가 될 이 게임은 48M이라는 대용량이 동원되어 「프라이비트 액션」과 「보이스 AI」라는 새로운 시스템이 도입되어 각 캐릭터가 감정 패러미터를 갖고 여러 캐릭터가 동시에 대사를 하는 등 그동안 SFC로 실현할 수 없었던 고도의 퀄리티로 장대한 스케일을 연출한다.

광활한 환타지 세계를 펼치는 대작 RPG

「스타 오션」의 장점
❶ 서클 커맨드로 5가지 이벤트를 즐긴다
❷ 리얼타임의 시스템이 발달되어 있다

로크별에 불어닥친 괴병

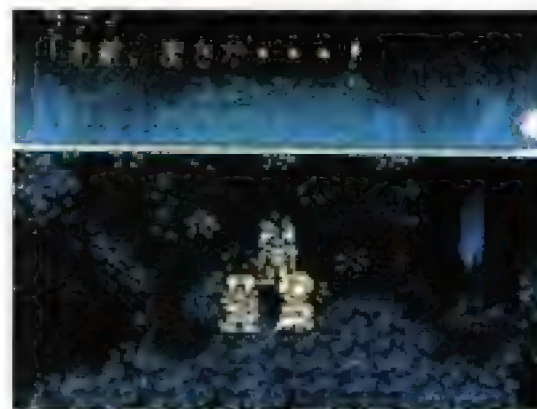
로크 혹성에 있는 크라트스 마을의 치안을 지키는 자경단에 소속해 있는 주인공 라티와 그의 '단짝 소꿉 동무인 돈이 서로 이야기를 나누고 있는 것에서 이야기는 시작된다.

가끔가다 도둑이 드는 것을 빼고는 너무도 평화롭던 크라트스 마을에 어느날 돌연 이웃 마을에 퍼진 괴병에 대한 소문이 돌면서 위기감이 감돌기 시작한다.

크라스트 마을의 법술사인 미리의 아버지는 원인 규명을 하기 위해 혼자서 이웃 크루 마을을 향하게 되고, 며칠이 지난 후 한마리의 비둘기에 의해 미리 아버지로부터 전갈이 날아온다. 사연인 즉, 그 괴병이라는 것은 사람을 돌로 변하게 하는 것으로 그 자신도 감염이 되었다는 것이다. 그 사연을 듣게 된 미라는 미친듯이 아버지를 찾아 나서고 라티 일행도 크루 마을로 향한다.

사람을 돌로 만드는 괴병에는 술법이 전혀 통하지 않고...

약초를 찾아 메토쿠스 산으로!

괴병을 치료하는 약초를 구하기 위해 라티, 돈, 미리 3인이 메토쿠스 산 정상을 향하는 도중 돈의 상태가 이상하다는 것을 알게 되고 그것이 비둘기의 편지를 받아들 때 감염된 것이라는 사실을 깨닫게 된다.

산길을 오르는 도중 돈이 갑자기 이상한 증상을 보이기 시작하지만 계속 힘겹게 정상을 향한다

정상에서 만난 정체불명의 인물

정상에 약초를 찾으러 간 3인 앞에 로니키스와 이리아가 나타난다. 두사람은 지구인으로 그 괴병에 대한 조사를 하고 있다고 설명한다. 로크인들은 자신들이 사는 별 이외에 또 다른 세계가 존재한다는 것을 알게 되고 3인은 괴병을 치료하기 위해 다시는 돌아오지 못하게 될 혹성 로크를 등지고 무거운 발길을 뗀다.

로니키스와 이리아는 라티 일행을 우주선에 태우고

술법과는 차원이 다른 치료를 하는 지구의 과학 문명이 로크인들의 눈에는 모두 경이롭기만 하다. 하지만 이 치료 방법으로도...

괴병을 치료하러 우주로!

로니키스와 이리아가 타고온 전함에 승선한 3인. 하지만 조금 지나자 함대 안에서 몬스터들이 난동을 부리는 소리가 들리고, 라티의 피를 뒤집어 쓴 몬스터의 모습이 출현하지만 니키스와 이리아의 눈

주인공과 동료들

초반에 등장하는 아군 캐릭터는 로크인 3인과 지구인 2인 총 5인이며 최후에는 10인 이상의 동료를 만나게 된다. 이야기 전개상 이 이외에 추가되는 동료는 지구인과 로크인 이외가 될 가능성이 있으며 저마다 내노라하는 유명 성우들이 기용되어 전투시에는 한 캐릭터의 목소리만이 아니라 동시에 캐릭터들이 대사가 겹쳐 긴장감과 박진감을 연출한다.

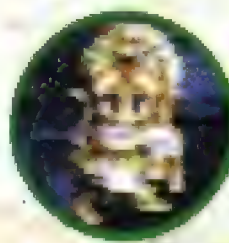
캐릭터의 성장은 「스킬」이라는 능력을 플레이어가 어떻게 분담하느냐에 따라 다양하게 변화하며 초기 설정에서는 마법과 전투 모두 뛰어난 능력을 발휘하는 캐릭터를 설정하는 등 플레이어가 원하는 대로 육성시킬 수 있다.

로크 별의 3인

로크 혹성에는 다양한 종족이 살고 있으며 날개가 있거나 꼬리를 갖고 있다.

라티쿠스 파렌

로크 별을 살리는 구세주가 될 것인가?

보통은 라티라고 부르며 이 이야기의 주인공으로 마을 자경단에 소속되어 있으며 검술 실력이 탁월하여 소꿉동무인 돈과 미리와 행동을 같이 한다.

미리 키리트

아름다움과 강인함을 겸비한 소녀

이 게임의 히로인으로 조금은 말괄량이 소녀. 술법사인 아버지 마르토스에게 마술을 배워 회복 주문이나 전투 보조에 필요한 주문을 외운다.

돈 마르트

라티의 단짝

라티와 함께 자경단에 소속해 있으며 동생을 도둑에게 잃은 가슴 아픈 과거를 갖고 있으며 라티와 미리를 잘 챙겨준다. 게임 중에는 검사로서 뛰어난 검술 능력을 발휘한다.

지구인

로니키스 J 케니

전함을 타고 지구에서 온 방문객

지구연방 로크 조사단의 리더로 계급은 대령. 부하인 이리아와 함께 괴병을 조사하던 중 라티와 만나게 될 게임 중에는 「문장사용」으로 공격 주문을 습득한다

이리아 실베스트리

로니키스를 서포트하는 유능한 과학자. 지구연방 로크단의 일원으로 고도의 과학 기술과 함께 다양한 격투술에도 실력을 발휘하는 학문과 무술 양쪽의 재능을 겸비한 재원으로 게임 중에는 무술가로서 다양한 필살기를 구사한다

서클 커맨드로 움직이는 5가지 액션

엑스 버튼을 누르면 서클 커맨드가 나타나 직접 공격 이외의 5가지의 행동을(물론 동료를 조작하는 것도 가능) 구사할 수 있다. 서클 커맨드는 십자 버튼으로 선택한다.

- **RUN**

이것은 흔히 말하는 도망치기로 파티 전원의 도망이 아니라 일정 캐릭터에만 국한된 것으로 화면 밖에 캐릭터가 나오면 성공!

캐릭터 위에 표시된 것이 서클 커맨드

- **아이템**

아이템은 파티 전원이 공통

- **스페셜**

필살기나 마법을 사용하는 것으로 캐릭터에 따라 다르지만 둘 중에 하나만 사용하게 된다.

- **체인지**

현재 전투에 참가해 있는 캐릭터를 교체

- **기술**

동료 캐릭터의 조작 지시를 변경하는 것으로 현재까지는 4종류가 있다

에는 보일질 않고 로크인들의 눈에만 그 모습이 비친다. 그 이유를 알아보니 지구인들의 적이 되는 레조니아가 로크인의 신체를 이용해 투명 인간이 되는 물질을 만들어내 군사 병기를 만든다는 것이다. 이러한 모든 사태를 파악하고 라티와 미리는 미지의 세계를 향하게 된다.

카루나스 전함 안에는 모두 처음 보는 것들뿐!

몬스터를 만나 뜻밖의 사실을 알아내고...

리얼타임으로 연출되는 시스템

전투 시의 캐릭터는 액션 게임의 전투사처럼 정확한 커맨드 입력에 의해 필살기와 마법을 구사한다.

또한 이 게임에서는 「셀 포인트」라는 전투 시스템이 있는데 이것은 쉽게 말해 다중음성을 뜻하는 것으로 전투 중에 목소리가 단순히 어떤 한가지 행동에 대해 반응하는 것이 아니라 상황이나 시나리오, 캐릭터의 감정에 따라 변화한다.

또한 캐릭터 들의 대사는 이벤트에서의 행동 선택 등에 따라 「감정 패러미터」가 있어 주인공에 대한 동료 캐릭터의 호감도가 변화해 가면 그것에 따라 대사가 변한다. 예를 들어 주인공이 편치에 몰릴 때 주인공에게 그다지 호감을 갖고 있지 않을 때에는 단순히 '위험해' 라고 말해 줄 뿐이지만 감정 패러미터가 높을 때에는 굉장히 비통한 소리를 지르며 특별한 대사를 해준다. 이 밖에도 주인공이 누군가 한명의 여성을 선택할 경우 선택된 캐릭터의 감정은 좋아지지만 선택되지 않았던 여성 캐릭터의 감정은 극도로 악화되어 보통 때에는 들을 수 없는 대사를 퍼붓는다.

또한 「프라이비트 액션」이라는 커맨드가 있어 마을에 들어가 파티를 해산시킬 수 있는데 파티에서 분리된 동료는 자유롭게 행동해 헤어진 다른 동료에게 말을 걸 수 있다. 또 이 때의 반응에 따라 동료의 감정은 변화하고 특정 캐릭터의 감정에 따라 발생하는 서브 이벤트가 추가되는데 호감도가 낮으면 절대 발생하지 않는 이벤트도 있다.

적의 등 뒤에서 공격하면 히트시키기 유리한 반면 자신도 등 뒤에서 불시에 습격을 받을 수 있다

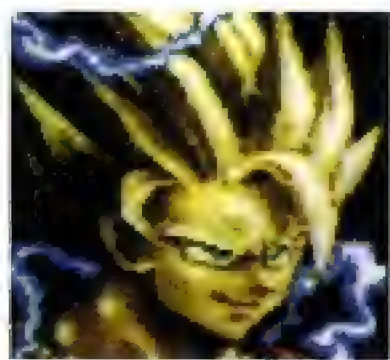
적에게서 도망갈 때도 리얼타임으로 추격을 받게 되므로 굼뱅이 동료는 언제나 불안하다

바람에 커튼이 나풀거리는 것까지 완벽하게 그래픽 처리되었다

드래곤 볼Z 하이퍼 디멘션

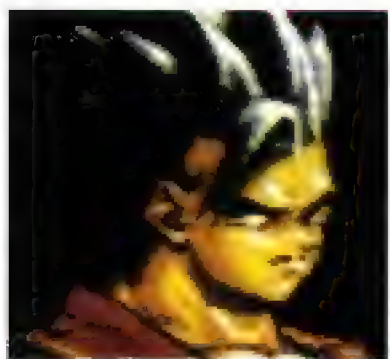
제작사	반다이	발매일	96년 3월 22일
장 르	액션	가 격	7,800엔

캐릭터별 필살기 커맨드 및 메테오기 왕창 공개

손오공

기술	커맨드
라운드 드로우	→+Ⓧ
점프 니 리프트	→↓\+Ⓑ
격열연각	←/↓\→+Ⓑ
덮쳐 차기	↓/←+Ⓑ
용격각	→+Ⓑ
용격권	↓\→+Ⓨ
관통 에네르기 탄	→×→+Ⓐ
순간 이동(전방)	←↓/+Ⓨ
순간 이동(후방)	←↓/+Ⓑ
슬래쉬 다운 킥	점프중→↓+Ⓑ
사이드 슬래쉬 (3D기술)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓑ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓑ
가메하메파(대공기)	←/↓\→+Ⓐ
초 가메하메파	↓/←→+Ⓑ
메테오 스매쉬	←/↓\→/+Ⓨ

베지타

기술	커맨드
라운드 드로우	→+Ⓧ
헤드 베트	→+Ⓧ
슈퍼 대쉬	↓\→+Ⓑ3번 연속입력가능
니들 블록	→↓\+Ⓑ
대쉬 봄	←/↓\→+Ⓨ
점핑 봄	//+Ⓨ
폭발파	↓↑+Ⓨ
충격파	점프중↓/←+Ⓨ
연속 에네르기 탄	↓\→+Ⓐ
연속 강격탄	점프중↓/←+Ⓐ
드라이빙 엘보 (3D기술)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓨ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓨ
빅뱅 어택 (대공기)	←/↓\→+Ⓐ
화이널 슬래쉬	↓/←→+Ⓐ
화이널 브리트 어택	↑↓+Ⓨ

손오반

기술	커맨드
라운드 드로우	→+Ⓧ
발차기	→+Ⓧ
니 슬랫셔	←모아서→+Ⓑ
참공각	↓모아서↑+Ⓑ
폭열 펀치	←모아서→+Ⓨ
숏 대쉬 어퍼	→+Ⓨ
무공각	점프중→↓+Ⓑ
연속 에네르기 탄	↓\→+Ⓐ
트라이앵글 일루젼 (3D기술)	오른쪽으로Ⓡ+ Ⓑ왼쪽으로Ⓛ+Ⓑ
마인광 (대공기)	←/↓\→+Ⓐ
가메하메 파	↓/←→+Ⓐ
폭열 래쉬	→\↓/←→+Ⓑ

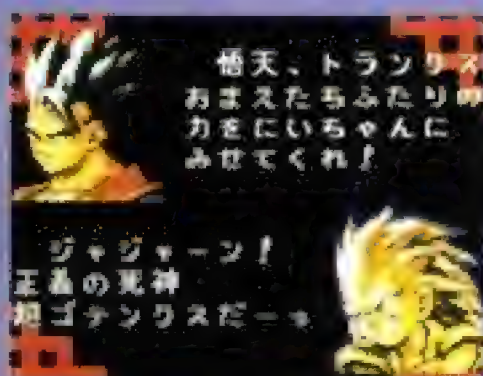
오천크스

기술	커맨드
엘블 파워풀 킥	→+Ⓧ
헤드 슬라이딩	\+Ⓨ
짓 엔드	1번 히트 중→\↓/←+Ⓨ
롤링선더 어퍼	←/↓\→+Ⓨ
멧돼지 어택	↓\→+Ⓨ
미라클 헤드 다이빙	점프중→↓+Ⓨ
연속 에네르기 탄	↓\→+Ⓐ
연속 끌장 미사일	↓\→↓\→+Ⓐ
관통 에네르기 탄	점프중→×→+Ⓐ
울트라 헤드 베트 (3D기술)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓨ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓨ
기공파 (대공기)	←/↓\→+Ⓐ
고스트 카미가제 어택	↓/←→+Ⓐ
연속 슈퍼 도너츠	←/↓\→+Ⓨ

잠판금단의비법 스토리 모드에 숨겨진 배틀 발견

『드래곤 볼Z 하이퍼 디멘션』의 스토리 모드에는 숨겨진 배틀 모드가 3개 존재한다는 것이 발견됐다. 여기에서는 배틀 발생 조건을 모두 소개해 챔프 독자들을 이 배틀에 참가시켜 보겠다.

스페셜 배틀 1 형제 대결

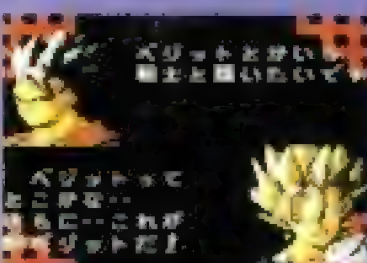
최초의 숨겨진 배틀 상대는 오천크스이다. 발생 조건은 노 컨티뉴나 선두를 1조각만 남긴 상태로 클리어하면 된다.

순수한 피를 나눈 형제는 아니지만(반쪽은 트랭크스이기 때문에) 강력한 적이 될 것은 확실하다

스페셜 배틀 3 꿈의 대결

이번에는 아들인 손오반과 대결이다. 조건은 노 컨티뉴나 선두 2조각을 남기고 부우와 오천크스를 쓰러뜨리면 된다

과연 계왕신에게 단련된 손오반은 강하다. 움직임도 상당히 빠르다

스페셜 배틀 2 부자 대결

마지막으로 숨겨진 배틀의 상대는 손오공 + 베지타의 힘을 가진 전사 베지트이다. 조건은 역시 노 컨티뉴이다.

최강의 전사 베지트를 쓰러뜨리면 명실상부한 우주 제일의 전사가 될 수 있다

베지트

기합포	→+Ⓧ
그랜드 슬라이더	↙+Ⓑ
힐 슛	→+Ⓑ
베지트 컴비네이션	→↘↓↙←+Ⓑ
라이징 체인 킥	↙↗+Ⓑ
대쉬 엘보	↓↘→+Ⓨ
더블 슬래쉬 다운 킥	점프중→↓+Ⓑ
확산 에너르기 탄	↓↙←+Ⓐ
슈팅 킥 (3D기술)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓑ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓑ
빅뱅 어택 (대공기)	←↙↓↘→+Ⓐ
가메하메 파	↓↙←→+Ⓐ
플래쉬 소드 어택	↓↙←↙↓↘→+Ⓨ

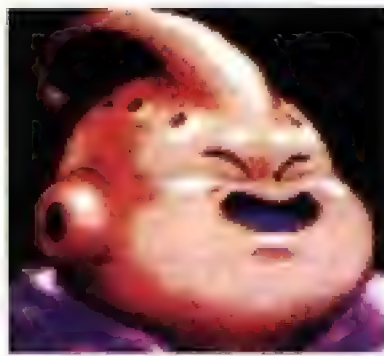
피코로

원 핸드 드로우	→+Ⓧ
미스틱 어택1	→↓↘+Ⓨ
미스틱 어택2	→↓↘+Ⓑ
미스틱 드로우(상단)	1번 히트중→↘↓↙←+Ⓨ
미스틱 드로우(하단)	2번 히트중→↘↓↙←+Ⓑ
미스틱 브로우(반격기)	←↙↓↘→+Ⓨ
무공각	점프중→↓+Ⓑ
유도 에너르기 탄	→↓↘+Ⓐ
괴광파	←↙↓+Ⓐ
소닉 킥(3D기)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓑ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓑ
격열광탄	←↙↓↘→+Ⓐ
마관광살포	↓↙←→+Ⓐ
초폭열권	—×—↓↑+Ⓨ

후리자

테일 슬리퍼	→+Ⓧ
기진파	→↓↘+Ⓨ
사이코 키네시스 어택	→↘↓↙←+Ⓨ
이블 에너지	점프중↓↙←+Ⓑ
후리자 커터	↓↙←+Ⓨ
사첨강	점프중→↓+Ⓑ
유도 기원참	→↓↘+Ⓐ
에너르기 참	←↙←+Ⓐ
더블 렉 킥(3D기)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓑ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓡ
데스 볼(대공기)	←↙↓↘→+Ⓐ
주박파	↓↙←→+Ⓐ
에너르기 크래쉬	↓↙←+ⓎⒷ동시에 누른다

셀

폭파 던지기	→+Ⓧ
파워 어택	←↙↓↘→+Ⓨ
셀 주니어 어택	—×—→+Ⓑ
셀 바리어	→↘↓↙←+Ⓑ
셀 컴비네이션	↓↘→+Ⓨ
사이코 키네시스 크래쉬	상태가 웅크리거나 가드중→↘↓↙←+Ⓨ
네거티브 에로우	점프중→↓+Ⓨ
관통 에너르기 탄	—×—→+Ⓐ
기가 슬더 (3D기)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓨ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓨ
가메하메 파 (대공기)	←↙↓↘→+Ⓐ
초 가메하메 파	↓↙←→+Ⓐ
파워 브레이크	—×—×—→+Ⓨ
블라스트 쇼크	↓↙←↙↓↘→+Ⓨ

미스터 부우

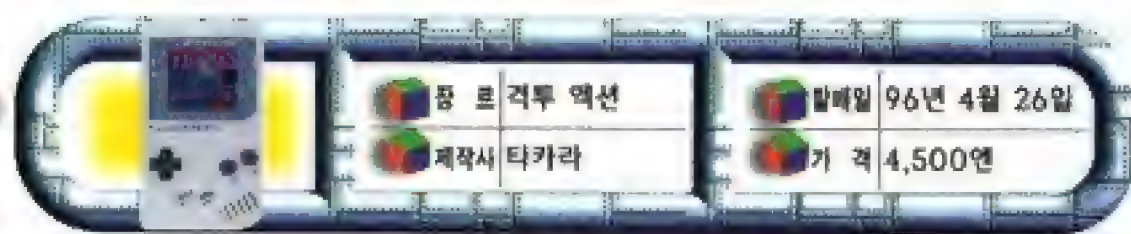
포이 던지기	→+Ⓧ
히프 프레스	점프중↓+Ⓑ
캔디 어택	↓모아서↑+Ⓑ
플래닛 어택	←모아서+Ⓨ
롤링 히프 어택	1번 히트중↓↘→+Ⓨ
파워 설트	↓모아서↑+Ⓨ
톨네이드 히프	←모아서→+Ⓑ
확산 에너르기 탄	↓↙←+Ⓐ
플라잉 보머 (3D기)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓑ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓑ
부우 볼	←↙↓↘→+Ⓐ
마이티네스 보머	↓↙←→+Ⓐ
플레임 샤워 브레스	↓↘→+ⓎⒷ동시에 누른다

부우

달려들어 물기	→+Ⓧ
공중 부우	점프중→↘↓↙←+Ⓨ
엑스펀드 펀치	→+Ⓨ
롤링 태클	←↙↓↘→+Ⓨ
연속 에너르기 탄	점프중→↘↓+Ⓨ
연속 강격탄	점프중→↘↓+Ⓑ
어스 슈트(근거리)	↓↙←+Ⓨ
어스 슈트(중거리)	↓↙←+Ⓑ
어스 슈트(원거리)	↓↙←+Ⓐ
위프 어택	↓↘→+Ⓨ
관통 에너르기 탄	—×—→+Ⓐ
메타몰 부우 어택 (3D기)	오른쪽으로Ⓡ+Ⓨ 왼쪽으로Ⓛ+Ⓨ
부우 반(대공기)	←↙↓↘→+Ⓐ
파워 볼	↓↙←→+Ⓐ
롤링 봄버 스페셜	←→↓↑+Ⓨ

쿄의 어둠 가르기가 GB 화면을 꽉 채운다!

열투 더 킹 오브 화이터즈 95

장 르	격투 액션	발매일	96년 4월 26일
제작사	타카라	가 격	4,500엔

네오지오와 아케이드용으로 대히트를 기록했던 『킹 오브 화이터즈 95』가 미니컴보이로 이식됐다. 이제 『아랑전설』, 『용호의 권』 등에 등장했던 인기 캐릭터들이 미니컴보이에서 당당히 격투를 전개한다.

공격 회피로 상대의 기술을 되받아쳐라

대전 상대가 없는 방향을 향해 십자 버튼을 누르면서 A, B 버튼을 동시에 누르면 일정 시간 상대의 공격을 피할 수 있다. 단 던지기 기술에는 주의하자. 또 피하고 있는 동안 A 또는 B버튼을 누르면 카운터 공격을 전개한다.

회피 도중 버튼을 누르면 카운터 공격

각 캐릭터의 기술은 멋지게 재현되어 있다. 이것은 주인공 구사나기의 「귀신 가르기」이다

초필살기로 일발 역전해 볼까

체력 게이지가 적어져 깜빡거릴 때, 또는 파워 게이지가 가득 찼을 때 특정 커맨드를 입력하자. 그러면 상대에게 큰 데미지를 줄 수 있는 초필살기가 작렬한다. 또 초필살기를 반복하면 파워 게이지가 제로가 되어 버리니 주의하자.

파워가 가득 차면 위력도 상승한다

3인의 팀 배틀도 가능하네

격투는 3인 1조의 팀으로 진행되는 「팀 배틀 방식」으로 전개. 상대를 이긴 캐릭터는 타임 보너스에 의해 체력을 조금 회복해 다음 스테이지에 사용할 수 있다. 등장 캐릭터는 아케이드용 『킹오파 95』에 등장하는 캐릭터들 중 인기 캐릭터 15인만 등장한다.

15인 중에서 사용 캐릭터는 3인 선발. 그 후에 격투 순서를 결정한다

보스 캐릭터를 사용할 수 있다

모든 팀에게 승리하면 보스인 구사나기 사이슈와 오메가 루갈이 등장한다. 아케이드용에서는 이 캐릭터들을 사용할 수 있었다. 미니컴보이용에서도 역시 이들을 사용할 수 있을 듯하다.

흉악한 필살기를 가진 오메가 루갈

잠깐금단의 비법

열투 투신전

대사 체크 모드

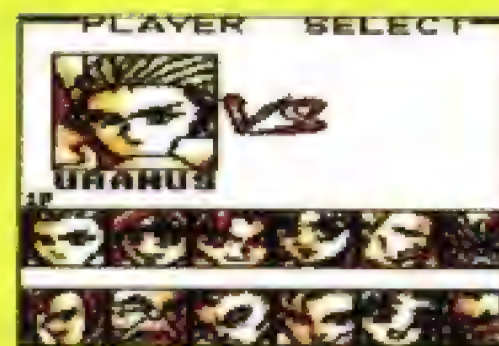
게임 중에 나오는 대사를 볼 수 있는 모드가 있다. 전원을 켜고 「TAKARA」로고가 뜨고 있는 동안 B, A, 좌, 우, B, A, 하, 상, B, A의 순으로 입력하자. 성공하면 소리가 나고 대사 체크 모드의 화면으로 전환된다. 여기에서는 십자 버튼의 상하로 화면 상의 숫자가 바뀌고 A를 누르면 숫자에 따라서 여러가지 대사를 볼 수 있다. 또 스타트 버튼을 누르면 타이틀 화면으로 되돌아 온다.

TAKARA

이 화면에서 커맨드를 입력해 성공하면 소리가 난다

대사 체크 모드로 화면으로 바뀐다

숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있다

엘리스가 춤추고 있는 데모 화면에서 상, 하, A, B, 우, 좌, A, B를 입력하자. 성공하면 소리가 나고 취급 설명서에 쓰여져 있는 가이아와 쇼우, 가이아Ⅱ, 우라누스 등 4인의 캐릭터를 선택할 수 있게 된다. 그 중에 가이아Ⅱ와 우라누스의 필살기는 아래의 표와 같다. 또 표 중의 커맨드는 캐릭터가 오른쪽으로 향한 경우로 캐릭터가 왼쪽을 향한 경우는 좌우의 입력을 바꾸면 된다. 또 표 중에 +는 동시에 누르는 것을 의미하고 *가 붙은 기술은 라이프 게이지가 깜빡거릴 때 사용할 수 있는 필살기이다.

4인의 숨겨진 캐릭터를 선택할 수 있다

필살기 일람표

캐릭터	기술	커맨드
우라누스	이글 레이지 상단	하, 좌하, 우, B
	이글 레이지 하단	하, 우하, 우, A
	화이어 호크	우, 좌, 우, 좌 ,B
	스와니 스와프	우, 하, 우하, A
	코카토리스	하, 우하, 우, 우하, 우, A+B
	피닉스 *	하, 우하, 우, 좌, 좌하, 하, 우하, 우, B
가이아Ⅱ	보탄	좌, 좌하, 하, 우하, 우, B
	오우기	하, 좌하, 좌, B
	오보로	하, 좌하, 좌, A
	쯔바메	우, 하, 우하, B
	쯔키노와	좌, 우, B
	바쯔	하, 우하, 우, 우하, 우, A+B
	이가라시	상, 좌하, 좌, 좌하, 하, 우하, 우, A
	마류진	상, 좌상, 좌, 좌하, 우, 우하, 우, B
	쿠레나이*	우, 우하, 하, 좌하, 좌, 좌하, 하, 우하, 우, A+B

NINTENDO 64
닌텐도64

워크스테이션급 머신이 TV 게임의 역사를 바꾼다!! 약 2개월이나 연기된 닌텐도 64의 발매일. 드디어 결정된 발매일 6월 23일. 이전부터 "64비트"라는 파워 풀한 명사를 내걸고 「닌텐도64=괴물 머신」이라는 이미지는 누구라도 갖고 있었지만 과연 그 괴물 머신은 어느 정도 굉장한 것인가? 이번 닌텐도 64의 Q & A 코너에서는 닌텐도 64에 장착된 매혹의 테크놀러지를 알기 쉽게 설명한다.

Q 압도적인 처리 능력을 가진 CPU "R 4300"이 뭐지?

A 리얼타임으로 시시각각의 상황에 변화해 가는 시뮬레이션과 「파일럿 윙스 64」같은 물체의 부유감을 연출하는 중력 계산 등 방대한 데이터를 고 정밀도로 계산하지 않으면 안되는 소프트도 닌텐도64면 만사 OK! 프로그램에 있어서 빠른 고성능 CPU는 굉장히 중요한 부분이며 또한 최상급 소재이다.

"64"라고 하는 이름은 64비트 CPU를 탑재하고 있기 때문이며 이 닌텐도 64에 탑재되어 있는 "R 4300"이라는 CPU는 닌텐도와 기술 제휴한 SGI(실리콘 그래픽사)가 개발하고 일본의 「NEC」만이 제조 라이센스를 갖고 있는 RISC 타입의 64비트 프로세서이다. R 시리즈라 불리는 MIPS사의 CPU는 R 4400과 R 8000, R 10000 등이 있다.

R 4300도 이 시리즈의 일종인 파워 풀한 CPU로 그 능력은 93.75 MHz 동작, 122 MIPS로 가정용 게임기에서 NO.1의 스피드를 자랑한다.

Q 초고속 기억 인출 RambusD-RAM이 탑재 되는데…

A 닌텐도 64는 그 압도적인 처리 능력을 충분히 발휘하기 위해 수많은 메모리 중에서도 초고속 억세스가 가능한 "Rambus 사양의 D- RAM"을 36M 비트나 탑재하고 있다. 이 메모리는 1회 억세스를 5억분의 1초에 해치우는 스피드를 갖고 RCP와 메모리 간을 500M 바이트/초로 데이터 전환을 가능하게 해준다. 500M바이트/초 라는 단위는 매초 500M 바이트의 데이터를 다룰 수 있는 「빠르기」를 나타내는 것으로 작년 발매된 SGI 워크 스테이션 "인디고 임팩트"에도 채용된 고속, 고성능 메모리이다.

Q 그래픽과 사운드의 모든 것을 통괄하는 것은?

A 3차원의 그래픽과 숨이 멎을 것 같은 영상미, 클리어한 후의 숭고한 사운드. 0과 1만으로 표시되는 데이터에 혼을 불어넣어 약동감 넘치는 캐릭터와 음을 연출하는 창조주. 그것이 RCP(REAL TIME CO PROCESSOR-리얼타임 미디어 코 프로세서)이다. RCP에는 SP(시그날 프로세서)와 DP(디스 플레이 프로세서)라는 2가지 프로세서가 들어 있고 SP는 폴리곤 좌표 계산, 광원 계산, 사운드 처리를, DP는 텍스처와 색의 가공을 하며 화상 데이터를 브라운관의 표시 형식으로 전환하는 것이 임무이다. 그밖에도 RambusD- RAM, 카트리지 슬롯, 저면 확장 슬롯, 4가지 콘트롤러, CPU간의 데이터 처리까지 확실하게 그 능력을 수행한다.

Q 매초 5억회의 연출이 가능한 SP의 비밀을 알려 주세요

A 폴리곤 좌표 계산과 사운드 처리를 하는 연산기와 정수 연산용 CPU가 SP의 내용이다. 매초 5억회의 계산이 가능하다고 하는 이것은 폴리곤과 사운드 처리뿐만 아니라 이번 가을 발매가 예정된 DVD 화상 압축 규격 "MPEG2"의 엔코드(압축면을 푸는 것)처리 등도 가능한 폭넓은 능력이 있다.

그 비밀은 강력한 8가지 연산기를 임기응변으로 대처할 수 있는 "마이크로 프로그램 제어"라는 것의 비밀로 이 마이크로 프로그램용 데이터(마이크로 코드)를 바꿔 쓰는 것만으로 다양한 계산이 가능해진다. 감각적으로는 「게임 소프트를 체인지하면 동일한 게임기에서도 다른 소프트를 즐길 수 있다」라는 것을 SP의 연산기가 한다고 생각하면 어떨까?

SP에는 명령과 데이터용에 각각 4K바이트 마이크로 코드를 격납하는 메모리가 있고 폴리곤 기능을 범용적으로 사용할 수 있는 코드, 폴리곤 계산을 최대한으로 우선하는 코드, 2D용 소프트 처리에 뛰어난 코드, 사운드용 코드…라는 상황에 마이크로 코드를 교체하면 어떤 타입의 소프트에도 대응이 가능하기 때문에 「폴리곤은 뛰어나지만 2D 처리는 떨어진다」라든지 그 반대로 다른 게임기에서 문제가 되는 것은 일어나기 어렵다. 닌텐도는 폴리곤을 사용한 3D타입의 소프트뿐만 아니라 지금까지 같은 2D타입 소프트도 중요시하고 있다.

Q DP는 닌텐도 64에게 어떤 매력을 주는지?

A 폴리곤으로 텍스처(그림)을 붙이거나 색 계산을 하고 반투명 표시를 하는 등 폴리곤으로 색과 광원으로부터의 그림, 모양을 붙여 영상화하는 것이 DP의 역할이다. 용어를 사용하자면 렌더링이라는 것으로 앞에서 언급한 닌텐도의 특수한 화상처리는 DP때문에 실현할 수 있는 것이 많아 DP야말로 닌텐도 64의 아름답고 섬세한 영상을 가능하게 해주는 핵심적인 것이다.

텍스처 RAM이라는 것은 폴리곤으로 붙인 그림 데이터(텍스처)를 일시적으로 격납해 두는 부분으로 밉 맵핑이라는 특수처리를 고속으로 처리하기 위한 고속 메모리이다. 이것이 있기 때문에 폴리곤이 확대되어도 그림이 조잡하지 않고 일그러짐도 일어나지 않는다. 더욱 DP에는 브렌더라 불리는 강력한 색 합성회로가 들어 있어 알파 채널이라는 투명도를 보면서 색을 혼합할 수 있다. 즉 "3차원 물체"의 캐릭터 반투명 표시를 가능하게 해주는 것이다.

Q 영상 출력은 슈퍼컴보이와 동일한가요?

A 아름다운 그래픽을 만끽하기 위해 닌텐도64의 영상 출력은 비디오와 슈퍼컴보이 영상에 대응하고 있다. 게다가 슈퍼컴보이용 영상 케이블이 그대로 유용 가능하므로 슈퍼컴보이를 갖고 있는 사람은 새롭게 케이블을 사지않아도 좋다.

Q N64의 사운드 스펙은?

A 닌텐도64의 사운드 스펙은 44.1KHz, 16비트 스테레오 ADPCM으로 거의 CD 퀄리티와 동일한 음을 연주할 수 있는 뛰어난 것이며 또한 음에 3D 효과를 가해 입체 음향 연출도 가능하게 한다.

Q 콘트롤러에 팩을 꽂을 수 있나요?

A 콘트롤러를 4명까지 꽂을 수 있는 것은 굉장히 획기적인 것이지만 더욱이 콘트롤러 팩을 패드 본체에 장착할 수 있다고 하는 것이다.

이 패드에 장착하는 콘트롤러 팩은 256K비트 SRAM이 사용되고 슈퍼컴보이 카트리지와 동일하게 배터리 백업 방식이 채용되어 있다. 256K비트라는 용량은 슈퍼컴보이용 소프트에 탑재되어 있는 RAM의 약 4배로 롤 레벨 게임 데이터를 기억하는 데에는 충분하다. 만일 장래 64DD가 나와 256K비트 용량이 부족한 사태가 되어도 메모리 용량은 증가하므로 만사 OK!

M2 연구실

캡콤의 M2 참여는 어떤 영향력을 끼칠 것인가?

현재 아직까지는 M2가 어떤 모습으로 등장하게 될지 아직 의문이다. 그러나 캡콤이 M2에 등장한다는 발표 후 분명 격투 액션 게임이 나올 거라는 소문만이 무성할 따름이다. 캡콤의 입장에서는 가정용 비디오 게임기로서의 M2에 관해서 검토 중인 단계이며 모든 플랫폼에 대응해 갈 것이라는 것이 캡콤의 기본 방침이라고 밝히고 있다. 따라서 M2에 참여한다고 해서 앞으로 캡콤에서는 M2용 소프트만이 나올 것이라는 생각은 오산인 것이다. 다만 M2에 유명 메이커가 공식적으로 참여한다는 것은 M2 자체의 소프트를 풍부하게 해준다는 의미에서 받아 들여져야 할 것이다. 캡콤의 앞으로의 구상은 자신들의 소프트가 어떤 하드에 가장 어울리지를 충분히 검토 후에 이식한다는 것이 기본 방침이라고 밝히고 있다.

캡콤은 좋은 하드의 발매 직후에 그에 대응하는 소프트를 낸다는 것은 그만큼 메리트가 있다고 생각해서 참가하게 된 것이 가장 큰 이유라고 밝히고 물론 M2라는 하드에 가장 어울리며 M2의 성능을 가장 잘 살린 소프트를 발매하겠다고 호언하고 있다.

LG전자 3DO 중국 진출

LG전자는 3DO의 중국 진출을 위한 사전 조사를 최근 끝마쳤다. 현재 중국은 8비트 게임 시장이 주류를 이루고 있는 상황으로 다른 업체보다 빨리 진출하여 게임시장의 우선권을 잡겠다는 것이 LG전자의 전략이다.

사업 진행 방향은 국내의 3DO 프라자와 비슷한 형식으로 전개될 예정이며 중국의 경제적 여건에 맞추어 1시간당 500원 정도의 입장비만을 받을 계획인 것으로 알려졌다. 이제 우리나라의 게임 산업도 해외를 무대로 활약하게 된다는 점에서 이번 LG전자의 중국 진출은 큰 의의가 있다고 하겠다.

애틀란타 올림픽을 기념하여 발매되는 기대작 모음

애틀란타 올림픽을 기념하는 스포츠 게임들이 제작 중인 것으로 알려졌다. 제작사는 확실하지 않지만 올림픽을 기념할 만한 소프트라면 분명 훌륭한 게임일 것임에는 틀림없다.

올림픽 축구

장 르	스포츠	발 매 가	59.95달러
발 매 일	96년 6월 7일		

골 키퍼의 움직임이나 볼 트랩 방법 등이 지금까지의 게임과는 비교할 수 없을 정도로 리얼하다. 화면은 아직 개발 중인 것으로 발매된 후에는 더욱 파워 업될 것이다.

섬머 올림픽 게임즈

장 르	스포츠	발 매 가	59.95달러
발 매 일	96년 6월 21일		

100미터 달리기는 물론 사격, 펜싱, 양궁 등 올림픽의 여러 가지 경기를 즐길 수 있는 기대의 신작.

드림팀 바스켓 볼

장 르	스포츠	발 매 가	59.95달
발 매 일	96년 6월 7일		

실제 올림픽에 출전하는 NBA스타들로 구성된 드림 팀. 이 꿈의 팀으로 본격적인 시합을 플레이 할 수 있다.

M2 97년 봄 발매…

이 정보는 유명 게임 잡지인 넥스트 제네레이션의 인터넷 사이트에 올라온 정보로 이미 인터넷의 유명 게임 잡지사와 3DO 홈페이지에는 M2관련 기사가 많이 올라와 있으니 관심이 있는 사람이라면 들어가 보는 것도 좋을 듯하다.

넥스트 제네레이션의 인터넷 주소

http://www.next-generation.com/news.html

M2

3DO 라인업

드디어 발매되는 순수 국산 기대작!

ⓒ SHIN'S DECO

배틀 블루스

장르	전략 시뮬레이션	발매일	96년 5월 예정
제작사	신즈데코	발매가	39,000원

신즈데코의 기대작 『배틀 블루스』가 오랜 작업 기간을 거쳐 이제 그 모습을 드러냈다.

'국가 간의 경쟁으로 군대를 테러 단체의 무력 진압에 참여시킬 수 없었던 도시 국가 책임자들은 용병을 고용하기 시작하였다.' 전체적인 게임의 스토리는 이러한 배경 속에서 벌어지는 전설적인 용병들의 이야기이다. 『아마게돈』과 『극초호권』 등 국내 개발 3DO소프트는 5월5일 어린이날을 겨냥하여 발매되기 때문에 일반 유저가 만나보려면 아직 조금 더 기다려야 할 것이다.

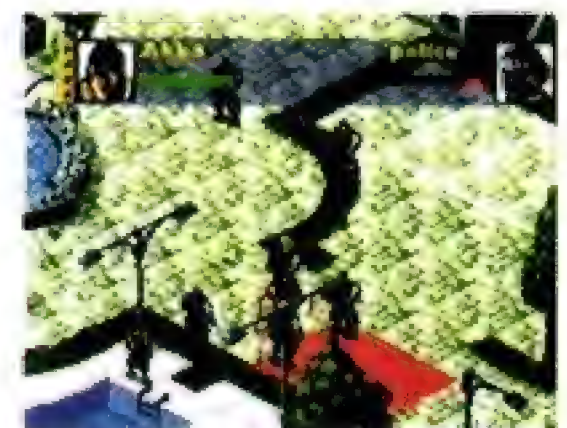
스테이지는 총 10개! 캐릭터 선택 화면

여기에서는 각 미션에 참가하게 될 캐릭터를 설정하게 된다. 전략 시뮬레이션 장르의 기본적인 시스템이라고 할 수 있는 이 캐릭터 선택 화면에서는 각 미션에 참가하는 아군 캐릭터를 결정하게 된다. 참가 인원 수는 각 미션 마다 다르고 한정되어 있으므로 각 미션에 적절한 캐릭터를 고르는 것이 미션의 임무를 완성하는 중요한 키워드가 될 것이다.

무기 선택 화면

이 무기 선택 화면에서는 캐릭터별로 사용하게 될 무기를 구입하게 된다. 각 캐릭터마다 사용하는 무기가 다르고 가지고 있는 돈을 지불하여 무기를 사는 것이므로 머리를 써서 적당한 무기만을 사는 것이 중요하다.

미션1 '2015, 브레인 시티'

이번 미션의 임무는 블랙 피쉬호텔에 갇혀 있는 인질들을 구출해 내는 것이다. 각 미션의 임무를 완성하면 비주얼 신이 이어져 스토리를 이어가게 된다. 미션의 앞부분에 나오는 비주얼 신과 함께 게임의 스토리를 완성하게 되며 전체적으로 파스텔 톤의 그림으로 이루어져 있다.

게임의 무대인 미션1의 스테이지

이런 분위기의 비주얼 신이 미션 앞과 뒤에 이어져 스토리를 완성한다

3DO를 빛낼 토종 격투 액션 게임!

ⓒ VICCOM

극초호권

장르	격투 액션	발매일	96년 5월 예정
제작사	빅콤	발매가	39,000원

아케이드와 IBM 등 폭넓은 하드로 발매되어 많은 유저들을 만나게 될 『극초호권』이 드디어 발매된다. 현재 가장 인기 있는 장르라고 할 수 있는 격투 액션이 국내 개발팀에 의해 완성되어 발매된 것이다. 그동안 이국적인 이미지의 격투 액션에 길들어진 국내 유저들에게 오히려 낯선 이미지의 『극초호권』이 어떻게 어필될 지는 미지수이지만 점차 우리의 정서가 담긴 게임이 출시된다는 것은 기쁜 일이 아닐 수 없다.

중국 명나라 시대부터 '극초호권' 이라는 신비의 권법이 전해져 내려오고 있었는데 이 권법은 하늘과 땅을 자유롭게 날아 다닐 수 있으며 한시대를 평정할만한 전설적인 비법이었다. 무림의 고수들은 이 극초호권을 손에 넣으려고 했지만 그것은 전설일 뿐이었다. 그러나 극초호권의 전수자와 대결해 살아 남은 강호의 최고수 7명이 각각의 권법책을 만들기 시작해 수십년이 흐른 후 드디어 극초호권이라는 비법을 완성한 것이다. 그러나 극초호권을 독차지하기 위한 배신과 암투가 벌어져 이 책은 7개로 나누어져 다시 그 모습을 감추게된다.

극초호권은 보스 캐릭터 3명과 일반 캐릭터 12명을 사용할 수 있

다. 각 캐릭터는 막고차기, 날라찍기, 낙법, 체공 등 10종류 이상의 격투기를 구사한다. 게임 중 캐릭터의 교체가 가능하며 스페셜 스테이지도 마련되어 있어 흥미진진한 대전을 펼칠 수 있을 것으로 기대가 된다. 대전 거리에 따른 줌인과 줌아웃이 되어 입체감이 있는 격투를 즐길 수 있는 점도 특징 중 하나이다.

배틀 스포츠 (BATTLE SPORT)

미래에는 이런 스포츠를 즐긴다!

© STUDIO 3DO

장르	액션	발매일	발매중
제작사	스튜디오 3DO	발매가	49,000원

스튜디오 3DO의 스포츠 감각 액션 게임 『배틀 스포츠』가 드디어 발매되었다. 플레이어는 성능이 다른 5종류의 탱크 중에서 하나를 구입해서 그것을 타고 경기장에서 볼을 서로 빼앗는다. 볼을 멋지게 골대에 넣으면 득점이 되고 제한 시간내에 득점을 겨루는 것이다.

시합 화면은 3D로 처리되어 있다. 볼을 가지고 있을 때 상대의 공격을 받아 데미지를 입으면 볼을 어이없이 빼앗겨 버린다. 그리고 적의 볼을 빼앗기 위해서도 공격이 최선이다. 상대의 공격은 점프로 피할 수 있다.

무기는 레이저와 미사일이 있고 시합 전에 구입한다. 위력이 다른 것이 몇개쯤 있지만 강한 무기 쪽이 당연히 가격도 높다. 아직은 개발 중이지만 볼의 종류 등도 여러가지로 준비될 예정이라고 한다.

3DO

애니메이션의 감동을 그대로!

아마게돈

© LG SOFTWARE

장르	슈팅	발매일	96년 5월 예정
제작사	LG소프트웨어	발매가	39,000원

3DO용 『아마게돈』이 이제 그 완성을 눈앞에 두고 있다. 현재 디버깅 작업 중이어서 5월내 발매가 가능할 것으로 보인다. 게임의 주요 특징으로는 10개의 스테이지 사이사이에 영화 장면 약 650여 컷 정도가 10등분되어 삽입된다는 것과 현재 인기를 얻고 있는 주제곡도 오리지널 사운드 트랙으로 들을 수 있다는 것이다. 결국 아마게돈의 스테이지를 모두 클리어하면 애니메이션 『아마게돈』의 대강을 볼 수 있으며 사운드 트랙을 비롯하여 영화의 BMG도 그대로 게임에 사용되어 애니메이션의 느낌을 잘 살리고 있다. VIEW 방식은 두가지로 이루어져 있으며 엔딩 부분에 있어서는 이드로 쳐들어가서 감마6666을 폭파하고 이드성이 폭파된다는 애니메이션과 비슷한 줄거리를 3D로 재작업하였다. 게임 중 사용하는 전투기의 모니터에는 헤라와 하데스등의 캐릭터의 모습이 등장하여 플레이어에게 어드바이스를 줄 것이다.

게임의 시작은 사파이어 혹성이라고 불리는 평화스러운 별인 안드로메다 별에 외계인 「이드」가 침략해 한 순간에 잿더미로 변하고 안드로메다는 외계인 「이드」의 침략에 대비하여 최첨예 전투기 델타혼호를 개발한다. 그러나 델타혼호를 조정하기 위해선 극도의 중압을 견뎌야만 하는데 지나친 문명의 발달로 육체 기능이 쇠퇴해버린 안드로메다인들에게는 델타호를 조정하는 것이 불가능하였다. 델타혼호를 조정할 수 있는 자를 컴퓨터로 조사한 끝에 발견한 것이 바로 지구에 사는 오혜성이였다. 방위사령부는 지구인 오혜성을 데리고 오기 위해 전투 조종사 마리, 탄타로스 대원을 지구로 출동시킨다.

게임의 각 스테이지마다 숨겨진 보스가 있고 보스 중에는 특수한 아이템을 사용해야 하는것도 있다. 게임을 시작할 때 캐릭터의 특징을 살려 주어진 에너지에 따라 공격력과 적중률, 수비력을 지정하여 준다. 게임의 내용은 영화 아마게돈과는 조금 다르기 때문에 만화영화와는 다른 색다른 재미를 느낄 수 있을 것이다.

닌텐도64, 이대로라면 위태롭지 않을까요?

94년 11월을 시작으로 많은 기대와 화려한 선전 등 그 모습을 나타냈고 그때를 기점으로 시작됐던 차세대기 전쟁. 그동안 숱한 화제거리를 만들고 심지어는 80만원의 거금을 들여서 구입해야만 했던 해프닝도 연출한 이 32비트 요술꾼들에 대해서 챔프에서는 독자가 바라본 그간 1년 동안의 정리를 듣고자 합니다. 매달 실리는 글에 대한 반대 의견도 상관 없으며 특정 주제는 주어지지 않습니다. 지나치게 주관적이지 않은 올바르고 누구나가 공감할 수 있는 주장을 기다립니다.

90년의 영광과 96년의 고비

닌텐도의 차세대 하드웨어인 닌텐도64. 이는 현재 발매되고 있는 소니와 세가의 32비트 머신들과 비교하자면 월등한 성능을 가지고 있음에 틀림이 없다. 그러나 내가 생각하고 있는 결과적인 면에서는 닌텐도64가 발매되는 6월 23일부터도 그리 쉽게, 아니 소니와 세가가 이제껏 다져온 차세대 시장을 뒤집을 수는 없다고 생각한다.

90년도에 닌텐도에서 슈퍼패미컴이라는 하드웨어가 발매되고 닌텐도는 자사의 하드웨어가 전국적으로 3,500만대라는 경이적인 보급율을 과시하게 된 것을 바라보며 흐뭇해 했을지도 모른다. 그러나 초기의 [illegible] 약 1,300만대 선에 그쳤던 것으로 기억하고 [illegible] 도의 저가에 종래의 하드웨어들이 가지지 못했던 회전, 확대, 축소 기능을 겸비한 닌텐도의 16비트 머신 슈퍼패미컴은 흡사 지금의 차세대기들과도 같은 존재였다. 솔직히 차세대기가 등장할 때 기존 [illegible] 장악하고 있던 닌텐도의 슈퍼 패미컴은 [illegible] 것이다. 그러나 지금에 와서는 결과적으로 슈퍼 패미컴 유저들을 상당수 끌어들이는데 [illegible]했다. 때문에 차후 닌텐도64가 발매될 때쯤엔 소니와 세가가 공동으로 1000만대 시장을 형성하게 될 것으로 보이며 닌텐도가 그들을 다시금 자사의 하드웨어 유저로 만들 수 있을까가 의문이다. 더욱이 지금에 와서는 차세대기 중에 가장 비싼 게임기가 닌텐도64가 되어 버렸기 때문에 가격적인 면에서도 장점을 잃어버리고 있는 상황이 아닌가? 물론 확실한 것은 뚜껑을 열어봐야 알 수 있겠지만 현재 상황은 닌텐도에게 확실히 불리한 상황이 아닐 수 없다. 닌텐도, 설마 이대로 주저앉지나 않을지…

성윤규 : 21세, 게임경력 10년, SFC 전문필자

하지만 닌텐도의 저력 무시 못하지!

'닌텐도' 하면 가정용 게임기에 관한한 일본 내에서 뿐만 아니라 세계적으로 가장 뛰어난 게임 메이커라고 생각한다. 우리나라에서도 슈퍼컴보이는 가장 많은 유저를 가지고 있으며 차세대기들이 판치는 현재까지도 그 하드웨어적인 매력과 다양한 소프트로 인기를 유지하고 있는 것이다.

새턴과 플레이 스테이션 등 강력한 32비트기가 등장하여 닌텐도의 왕좌를 위협하고 있는 이 상황에서 닌텐도가 '닌텐도64'의 발매를 계속 연기하고 있는 이유는 다른 곳에 있는 것이 아니고 그들의 주무기인 소프트의 흥미를 완벽하게 갖추기 위해서 일 거라고 생각한다.

닌텐도의 게임 머신, 즉, 롬 카트리지에 길들여진 대부분의 게이머들이 「닌텐도64」를 구입할 것이고 플레이 스테이션의 다양하지 못한 장르의 소프트와 새턴의 아케이드 이식 격투 게임에 질린 게이머들이 대부분 「닌텐도64」로 전향할 것이다. 그러므로 닌텐도의 머신들은 앞으로도 영원히 인기를 누릴 것이다.

정혁진 : 21세, 게임경력 12년, 새턴 전문필자

거침없는 매니어의 주장을 듣고 싶습니다!

이번달의 시작은 새턴과 플레이 스테이션이라는 양대 차세대기에 대한 생각을 가지고 있는 전문필자들의 의견을 중심으로 꾸며봤습니다. 이와같은 요령으로 글을 적어 보내주세요. 이달의 주제를 그대로 이용해도 좋습니다. 채택된 분에게는 원하는 기종의 소프트웨어를 드리겠습니다.

보내실 곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층우편번호 : 140-133
『차세대를 논한다! 담당자』앞

아케이드 연구실

캡콤 게임의 매력

허우적

『스트리트 화이터 제로2』에 한창 열기를 올리고 있을 아케이드 유저들에게 머리 큰 꼬마들이 날뛰는 『버철 화이터 키즈』가 드디어 그 모습을 드러냈다. 게임 자체보다는 각 캐릭터들이 연출하는 앙증맞은 표정에 넋을 잃는다는 의견이 많았다. 여하튼 세가의 저력을 유감없이 발휘한 작품이라고 할 수 있을 것이다.

이달의 버철온

AM3연의 야심찬 작품 이 『버철온』은 3D 로보트가 격투하는 입체적인 배틀 시뮬레이션 게임으로 1초에 약 33만 폴리곤 처리 능력을 가지면서 텍스처 매핑이 가능한 모델 2 보드를 채용하였으며 2개의 조작 레버를 탑재하여 보다 리얼한 게임을 즐길 수 있게 제작되었다.

『스트리트 화이터』시리즈로 많은 아케이드 팬뿐만 아니라 격투 액션 게임을 좋아하는 유저들에게 그 이름이 높은 캡콤이 3월에 스트리트 화이터 시리즈 최신작 『스트리트 화이터 제로2』를 발표하면서 이 게임을 가정용 게임기인 새턴과 플스로 이식을 선언함과 동시에 슈퍼컴보이로도 이식을 발표했다. 그러므로서 많은 게임 유저들의 관심을 불러 모으고 있다.

이번 6월 챔프의 아케이드 연구실에서는 캡콤이라는 일본 게임 제작사가 발표하는 다양한 게임의 매력을 「난이도」, 「그래픽」, 「캐릭터」 3가지 요소로 나누어 각각 매력을 진단해 본다.

매력1 - 난이도

난이도가 높은 것이 캡콤 게임의 매력이다

캡콤의 가장 특징적인 것은 높은 난이도에 있다고 할 수 있을 것이다. 특히 그 경향이 강한 것이 『초마계촌』이다. 이것은 『마계촌』시리즈를 플레이해 본 경험이 있는 사람이라면 처음에 플레이했을 때의 고난이도에 대한 놀라움은 기억하고 있을 것이다. 땅 속에서 튀어나오듯이 출현하는 좀비를 비롯해 높은 장소에서 절묘한 타이밍으로 떨어지는 레드 아리마 등의 적 몬스터와 필드 위에 설치된 다양한 트랩 등은 다른 게임과의 비교하면 정말로 감탄의 소리를 자아낸다.

극단적으로 말하자면 『초마계촌』을 처음으로 플레이한 초보자들은 1에리어조차 진행할 수 없으며 게이머에 따라서는 "이렇게 어려운 게임은 클리어할 수 없다"고 하며 플레이하지 않고 포기해 버리는 사람도 있었다. 역으로 그 높은 난이도가 팬의 흥미를 끌었던 것이다. "난이도가 굉장히 높아 클리어하는 것이 어렵지만 그 때문에 보다 큰 만족감을 얻을 수 있다"고 하는 팬의 목소리에서 알 수 있듯이 높은 난이도가 팬의 흥미를 끌었던 것은 아닐까?

게임이 제작자의 치밀한 계산 상에 설정되어 있는 이상 게임은 플레이어의 도전이라고도 할 수 있다

적 캐릭터의 미묘한 차이가 매력

난이도를 높이고 있는 요소를 들면 적 캐릭터의 움직임. 특히 공중을 비행하는 캐릭터의 움직임은 정말로 특징적이다. 플레이를 하고 있으면 『초마계촌』의 적 캐릭터 공격은 타사의 것과 비교하면 미묘한 차이를 느낄 수 있다. 이 차이가 캡콤 게임의 특징을 나타내고 있는 것같이 생각할 수 있다. 또 그것이 매력이라고도 할 수 있다.

자기 캐릭터와 적 캐릭터의 미묘한 공격이 『초마계촌』의 매력이기도 하다

적 캐릭터의 움직임은 캡콤 게임의 독특한 특징이다

매력 2- 그래픽

독특한 분위기를 자아내는 그래픽

캡콤 게임의 그래픽은 독특한 분위기를 갖고 있다. 분위기라고 하기에는 굉장히 애매한 표현일지 몰라도 아마도 캡콤의 그래픽 매력에 해당된다고 생각된다. 그러면 그 분위기를 자아내고 있는 요소에는 도대체 어떤 것이 있는 것일까?

우선 그 색 사용에 있다. 캡콤 게임 그래픽에는 일본 국내 유저는 물론 해외 유저도 의식한 색채 감각이 들어가 있다. 원색계 특히 빨강을 기조로 한 화면 제작은 미국 코미디와 애니메이션 등에서 볼 수 있는 색 사용과 유사하다. 이러한 해외 유저를 의식한 색 사용방법은 캡콤 독특의 분위기를 자아내는 색채 감각이라고 할 수 있을 것이다.

질감을 살린 그라디션 처리

색 사용 방법과 동일하게 그래픽의 개성을 높히고 있는 것이 그라디션에 의한 그래픽 처리이다. 게임 화면을 보면 쉽게 알 수 있지만 이 그라디션에 의해 캐릭터와 배경에 재미있는 질감을 갖게 하며 또한 그 질감이 그래픽에게 리얼한 중량감을 주고 있다.

이런 캡콤의 그라디션 처리와 색채 감각에 따라 보다 완성도 높은 리얼한 게임 세계를 창출한 것이다.

그래픽에서 볼 수 있는 질감에는 그라디션 처리의 비밀이

환타지 세계를 무대로 한 캡콤게임은 어딘지 모르게 분위기가 유사하다

매력 3- 캐릭터의 매력

캡콤 캐릭터의 매력이라는 것은?

캡콤 게임의 캐릭터가 주목을 끈 것은 『스트리트 화이터2』이후부터일 것이다. 물론 스트리트 화이터2 이전에도 『마계촌』의 아서와 『록맨』시리즈의 록맨 등 인기있는 캐릭터는 다수 있었지만 게임 캐릭터라는 틀 안에서 보면 그들은 결코 튀는 존재는 아니였다.

허구와 현실이 믹스된 게임 세계

그러면 왜 스트리트 화이터2 캐릭터가 이 정도로 게임 팬의 지지를 얻을 수 있었던 것인가?

그 이유로서 스트리트 화이터2가 대전 전용 격투 게임이라는 것과 명확한 개성을 가진 8명 플레이 캐릭터에 있다고 할 것이다. 왜냐하면 이들 요소 덕택에 플레이어 자신이 어느 특정 캐릭터에만 국한된 플레이를 즐길 수 있게 되었기 때문이다. 이런 플레이 방법이 소위 플레이어의 "편애하는 캐릭터"를 만들어 내는 계기가 되었으며 캐릭터에 대한 감정 이입을 촉진시켰던 것은 아닐까?

또 그밖의 요소로서는 스트리트 화이터2의 캐릭터가 플레이어에 있어서 친숙해지기 쉬웠던 것에 있다고 할 수 있다. 즉 스트리트 화이터2에 등장한 캐릭터는 친하기 쉬운 인물 상을 갖고 있기 때문이다. 그러나 그 반면 사용하는 필살기는 비현실적인 것뿐이였고 이것은 어느 의미에서 허구와 현실을 잘 믹스된 TV 애니메이션과 만화에 등장한 히어로 상과 유사하다. 그런 히어로들을 동경하면서 성장해 온 유저 측에 있어서는 스트리트 화이터2의 캐릭터들도 그들과 동일하게 "동경의 대상"은 아니였을까? 그리고 게임이 유저에 제공하는 캐릭터 상과 유저 측이 구하는 캐릭터 상의 수요와 공급의 밸런스가 적절히 맞았을 때 거기에 등장하는 캐릭터도 비로서 탄생하는 것이라고 할 수 있다.

매력적인 것은 주인공만은 아니다

캡콤 게임의 몬스터에도 매력적인 것이 많다. 특히 『마계촌』시리즈에 등장하는 레드 아리마에는 그 카리스마 성향이 있다. 이유는 그 형상은 물론이거니와 아서에게 덮칠 때의 공격 패턴이 정말로 다채롭다. 횡방향에서 들어오는 플레이어 공격을 멋지게 피할 수 있다. 특히 위방향으로의 공격이 불가능한 『초마계촌』에서는 레드 아리마에 대한 공격은 굉장히 어렵다. 그런 그들이 2, 3마리 동시에 나타나기 때문에 미숙한 플레이어는 도리가 없다. 전혀 쓰러뜨릴 수 없는 것은 아니지만 그것이 레드 아리마의 매력이기도 하다.

몬스터 중에서는 레드 아리마같은 매력적인 캐릭터도 있다

레드 아리마의 움직임은 다채롭다. 아서의 공격을 절묘한 타이밍으로 피한다

인터뷰- 「IBM 명작 게임 아케이드로 옮긴다」 "PC 게임 아케이드 진출은 대중화성"

"한국 아케이드가 나아가야 할 길은 글쎄요? 기존 장르의 답습이 아닌 새로운 장르를 개척하는 길뿐이 없다고 생각했습니다. 그래서 PC 게임에서는 많은 인기를 누리고 있는 시뮬레이션 게임을 아케이드화시켜 이것을 즐길 수 있다면 신장르 개척과 함께 폭력 게임 위주의 장르에 획기적인 장르를 마련하고 싶었습니다"

브로드 번드 사의 『페르시아 왕자』에서 아이디어를 얻어 이 사업을 시작하게 된 대인산업 고상석 사장은 IBM PC 게임을 오락실에서 즐길 수 있게 하자라는 기획 하에 현재 『삼국지3』를 출시 중이다.

"처음에는 모두 미친 짓이라고 했지요. 가정에서도 쉽게 즐길 수 있는 PC 게임을 누가 오락실에서 하겠느냐 하는 소리가 제일 많았지요. 하지만 감히 일본에서도 손대지 못한 장르이기 때문에 더욱 더 시도해 보고 싶었습니다"

아무래도 시뮬레이션이라는 장르의 특성 상 가격적 부담이 크므로 저연령층 보다는 청장년층을 대상으로 한 성인 오락실에서 호응이 있다고 한다.

상가를 끼지 않고 직접 영업을 하면서 기존의 아케이드 게임에서는 볼 수 없었던 A/S 당일 처리라는 완벽한 서비스 제공을 목표로, 일본 및 대만 게임 시장 진출은 국내 아케이드 게임 개발 업체들은 물론 앞으로 자신의 포부라며 밝히고 있다.

이것이 소문의 아케이드로 즐길 수 있는 『삼국지 3』

거구의 신 캐릭터가 천천히 다가온다!!

버철 화이터 3

기종	아케이드	제작사	세가
장르	격투 액션	발매일	96년 6월 예정

지난 호의 일본 여성 아오이의 화려한 모습에 이어 이번 호에는 기존 캐릭터 파이가 그 모습을 드러냈다. 뿐만 아니라 듀랄의 새로운 모습과 각 캐릭터들의 활력넘치는 새로운 액션을 공개한다!!

기술은 VF2+ 알파?! 각 권법의 개성이 보다 강조된다?!

워크 스테이션으로 모델링된 CG같은 듀랄. 그러나 모두 모델3만으로 움직이고 있다

파이는 물론 연청권. 천숙한 연권퇴와 비연열각 이외에 발뒤꿈치 떨어지기와 사상장같은 기술을 볼 수 있다

광원처리도 리얼 타임으로 한다

버철 화이터 3 는 2 의 개량형이 아닌 새로운 버파다

아오이

일본의 전형적인 여성상 아오이가 사용하는 기술은 합기도로 여성이 제프리와 같은 남자를 상대할 때 힘으로는 절대 상대할 수 없을 거라는 발상에서 시작되었다. 그러므로 상대의 힘을 이용한 합기도 기술을 사용하는 것이다.

복장 역시 일본 분위기가 풍기는 옷이지만 완전한 일본의 전통 복장인 기모노는 아니며 그것을 개량하여 거부감 줄이려고 노력했다. 복장의 문제도 있고 해서 발차기는 불가능하고 동양적인 단정함을 잃지 않으려고 노력했다.

파이

이 데모 사진으로 알 수 있듯이 파이 스테이지는 지하철.

지하철의 플랫폼 내에서 스피드와 화려함이 더욱 눈에 띄는 연청권의 연무를 보이는 파이. 드디어 잭키를 쓰러뜨리는 데모 버전.

기술을 구사했을 때와 데미지를 받았을 때의 표정 변화를 잘 알 수 있다

림을 사용한 액션

매끄럽고 불가사의한 중량감을 표현

뇌음참타를 가하는 파이. 이쪽은 벽이 있다

새롭게 입수한 사진. 이것은 도대체 무슨 포즈?!

듀랄

지금까지의 폴리곤(다면체)이라는 이미지를 완전히 바꾼 흡사 CG라고 할 수 있는 듀랄. 이 불가사의한 물체는 『3』에서도 보스인지?

듀랄의 정체에 대해서 알게 되는 날이 버철 화이터의 마지막 날이 될지도

잭키

멋진 기술을 구사하는 잭키. 복장을 새롭게 바꿔입고 과연 『3』에서는 어떤 멋진 액션을 보여 줄런지

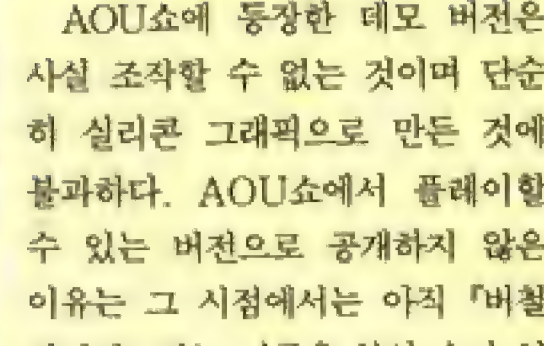
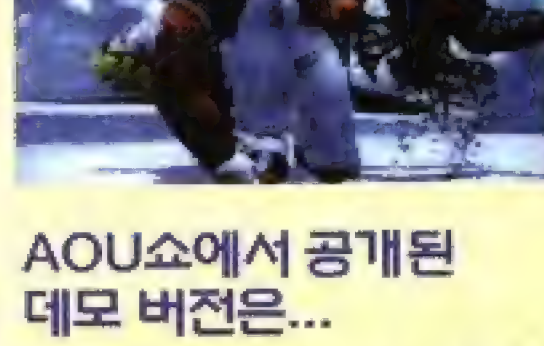
제프리

아름다운 바다와 사막의 중앙에서 자신의 육체를 자랑하는 제프리의 데모.

눈동자도 폴리곤으로! 리얼한 표정의 변화에 주목하자

근육을 꿈틀꿈틀 움직이는 제프리

라우

거대한 성의 한편 광장에서 호연권을 멋지게 구사하는 라우. 『3』에서는 벽에서 파이의 목을 잡아던지는 기술이다. 『3』만의 새로운 기술인가?

AOU쇼에서 공개된 데모 버전은...

AOU쇼에 등장한 데모 버전은 사실 조작할 수 없는 것이며 단순히 실리콘 그래픽으로 만든 것에 불과하다. AOU쇼에서 플레이할 수 있는 버전으로 공개하지 않은 이유는 그 시점에서는 아직 『버철 화이터3』라는 이름을 붙일 수가 없을 정도였기 때문이었다. 하지만 『VF2』보다는 재미를 포함한 모든 면에서 훨씬 뛰어나다는 제작진의 발표도 있었다.

듀랄의 모습을 보면 그 모습이 아직 미완성이긴 해도 비주얼 부분에 관해서는 『VF3』라는 이름을 붙여도 좋을 만큼 훌륭하며 현재는 조금씩 플레이해 볼 수 있는 데모가 등장하기 시작했다. 드디어 이제는 충분히 『3』라는 이름을 붙일 수 있다고 자신한다.

히트되면 이식된다

AOU쇼에서 보여진 버전을 보면 벽이 있는 것을 볼 수 있다. 이것에서 알 수 있듯이 어쩌면 『VF3』에서는 벽이 없어질 가능성도 있다. 지금은 여러가지 방법으로 실험을 하고 있는 단계이다. 조작 방법은 아직까지는 변함이 없지만 변할 필요가 있다면 변형을 줄 가능성도 무시할 수 없다. 리얼리티의 부분도 많이 추가시키고 있으며 교차법이라는 시스템을 추진 중인데 이는 급소가 빗나갔다는 의미로 실제의 격투기에서는 중요한 움직임이기 때문이다. 물론 신기술도 있다. 이 기술들을 응용한 조합은 『VF2』의 약 1.5배가 되기 때문에 밸런스를 유지하는 것이 중요하며 이 기술과 기술이 연결되는 시스템으로 이루어져 있다. 점차 리얼해진다는 것을 느낄 수 있으며 엔터테인먼트 속에 리얼리티를 추구한다는 것을 기본으로 하고 있다.

그리고 새턴으로의 이식은 사실 걱정하지 않아도 될 것이다. 어떠한 아케이드 게임이라도 그것이 히트되면 비디오 게임으로의 이식은 어쩌면 당연한 것 인지도 모른다. 그런 의미에서 『버철 화이터3』의 새턴 이식은 아케이드가 히트되면 이식은 당연한 것이라고 할 수 있고 물론 아케이드의 히트도 현재로서는 당연하다고 여겨지는 만큼 새턴으로의 이식도 당연할 것이다.

또 다른 신 캐릭터

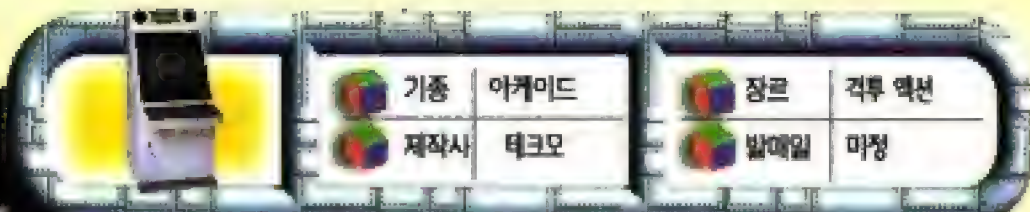
또 다른 신 캐릭터가 추가될 예정이지만 아직 그 모습도 결정되지 않은 상태로 약간은 포동포동한 느낌의 일본인으로 결정될 가능성이 가장 크다고 한다. 약간은 코믹한 모습과 개성적인 모습을 가진 캐릭터로 탄생될 것이며 통통한 캐릭터인 만큼 행동에 약간의 제한은 있을 것이다.

제프리와 같이 정면 승부를 특징으로 하면서도 유저들에게 웃음을 줄 수 있다면 가장 이상적인 모습이라고 여겨진다. 작은 기술로 승부하기 보다는 땅을 울릴만한 큰 스케일의 재미있는 캐릭터가 신 캐릭터로 등장할 것같다. 얼굴이 흉악해도 인간미가 느껴지고 모성 본능을 자극할만한 캐릭터가 탄생될 예정이다.

서서히 밝혀지는 전격 캐릭터 완벽 공개!!

기종	아케이드	장르	격투 액션
제작사	테크모	발매일	미정

데드 오어 얼라이브

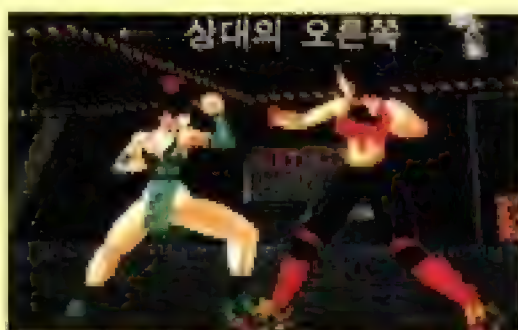
드디어 서서히 밝혀지는 (데드 오어 얼라이브) 캐릭터 공개 제 1탄.
개성 풍부한 각 캐릭터들의 리얼한 액션과 베일에 무성한 소문을 낳았던 『잡기』 기술에 대해 최신 정보를 소개한다.

생사를 건 뜨거운 배틀이 시작된다!!

최근에 입수한 『데드 오어 얼라이브』의 시스템을 소개한다.

H(홀드, 잡기 버튼)+ G로 통상 던지기. 다운 공격은 캐릭터마다 다르지만 P로 구사되는 점프계의 위력이 높은 것과 점프하지 않고 바로 구사될 수 있는 위력은 낮지만 허점이 적은 것 2가지가 구비되어 있다.

공중 콤보는 띄우는 방법이 거의 각 캐릭터마다 다른것이 특징이다. 카즈미 경우는 발 찌르기계(중단)이 띄우기 기술이며 새롭게 추가된 섬머를 가한다. 레이와 장에 공통되는 띄우기 기술이지만 K의 점프킥. 바이맨의 경우는 PPP의 스매시로 공중 콤보를 노릴 수 있다.

데드 오어 얼라이브의 가드는 상대의 공격을 받을 때까지 가드 보즈를 취하지 않는다. 때문에 상대가 연계로 공격하고 있는 순간에도 방어 쪽은 후퇴하고 있다

상대의 오른쪽

잡기 버튼 강좌

간단하게 설명하면 타격은 타격기에 우세하고 던지기 기술은 잡기

타 격 → 던지기 기술 → 잡 기 → 타 격

에 우세한다. 그리고 잡기는 타격에 우세하다는 것을 표로 나타내고 있다. 바꿔말하자면 잡기는 급소찌르기와 동일한 역할을 하고 있는 것이다. 게다가 상단, 중단 공격에 대해서는 상단 잡기, 하단 공격에 대해서는 하단 잡기 라는 구분이 필요하다. 연쇄표에도 있는 대로 던지기 기술과 동시에 입력하면 일방적으로 지고 가드하고 있는 상대에도 무력하다. 그 때 잡기 포즈만 나오고 큰 허점이 생기는 위험이 있다.

상단 잡기 H

하단 잡기 ↓H

카즈미

발 기술이 뛰어난 카즈미

카즈미는 재빨리 상대에게 돌진해 상대의 안쪽으로 팔꿈치를 넣어 반대쪽으로 끌어당기는 기술이 주특기이다.

쟝 리

심장 박동이 전하는 섬세한 근육의 움직임

격투 스타일은 기존의 지크런드 화려한 포즈에 들어간 기합과 강력한 타격기가 주체인 격투가 된다. 필살기에서는 「드래곤 백 너클」이 상징적이다.

티 나

던지기 기술에 능한 여성 캐릭터

저먼스 플렉스와 불렌 버스터의 정통적인 레슬러 기술부터 필시 디나만의 독특하고 화려하며 강력한 던지기 기술이 준비되어 있는 것같다.

바이맨

서브미션의 달인

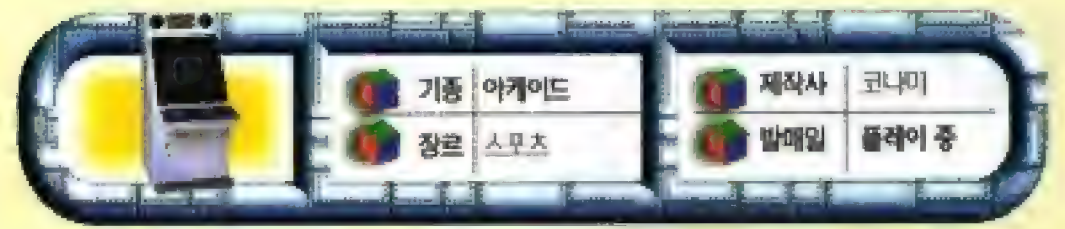
중량급의 바이 맨, 바이 맨의 타격기 중에서 P로 나오는 스피닝 백 너클과 PP의 파생기는 굉장히 사용하기 쉽다 바이 맨은 타격기보다 던지기 또는 잡기 기술 쪽이 강력하고 풍부하다.

레이팡

화려한움직임이야말로 레이 팡의 장점

레이 팡은 상대의 공격을 살 짝 받아 넘기는 캐릭터이다.

농구의 대향연 NBA를 압도하는 런 앤 건이 다시 돌아왔다

기종	아케이드	제작사	코나미
장르	스포츠	발매일	플레이 중

런앤건 2

『런 앤 건1』 인기에 힘입어 시리즈 최신작이 그 인기를 더해간다. 리얼한 움직임에 관중들의 환호성이 경기의 흥분을 더해 준다. 그럼 쿵쿵쾅쾅 농구 한판 해 볼까!

농구의 인기는 시들지 않는다!!

지금으로부터 약 2년전 뛰어난 조작성으로 완성된 게임 시스템으로 전국 게이머들을 열광시켰던 『런 앤 건』. 이 게임을 계기로 스포츠 작품으로 대전 플레이를 즐길 수 있게 된 사람도 많았을 것이다.

그리고 96년 4월 드디어 기대의 2번째 작품이 발매되었다. 그러면 코나미의 야심찬 기대작 『런 앤 건 2』를 소개한다.

쿼터 조작계

백 덩크 슛이다!!

이런 식의 수비는 먹히지 않아

조작은 『1』과 동일하고 8방향 레버와 3버튼을 사용한다. 따라서 『1』을 즐겼던 사람이라면 친숙한 조작법이라고 할 수 있을 것이다.

또한 이번 작품부터 B 버튼에서도 리바운드를 할 수 있게 되었다. A 버튼 사용시와의 차이는 각자 연구해 보는 것도 색다른 재미일지도…

비주얼이 더욱 충실하게

조작계는 그다지 변한 점은 없지만 비주얼에 관해서는 대폭적으로 파워 업하였다. 또 처음에 눈을 끄는 것이 캐릭터가 한번 크게 회전하는 것.

가드와 센터의 체격을 비교하면 확실히 차이를 알 수 있으므로(신장차이로) 판별이 굉장히 쉽다.

영어로 하는 실황 아나운서와 경쾌한 BGM도 물론 건재한다. 농구의 본고장 미국의 분위기를 그대로 살린 그 박력 넘치는 코트의 활력이 농구를 좋아하는 팬이라면 누구라도 느낄 수 있을 것이다.

게임 중의 인스턴트 리플레이와 하프 타임 쇼도 빼놀 수 없다.

볼을 숨기고 드리블

AOU 쇼에서

2월에 개최된 AOU 쇼 회장에서 플레이해 본 감상 및 느낀 점을 써 보면

스로인의 개량

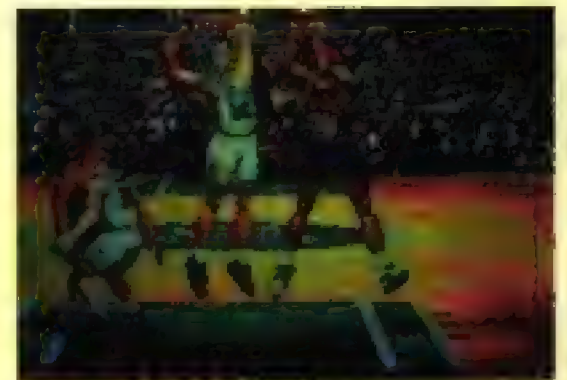
스로인 직후 특히 득점이 들어간 후의 스로인은 재빨리 스틸을 걸어 볼을 빼았는 것이 일반적 개념이였다. 그러나 이번은 그것이 불가능하게 되었다(득점자가 라인에서 떨어지기 때문에)

파워 덩크 감소?

공포의 기술 파워 덩크가 나오기 어렵게 되었다. CPU전에서 자주 플레이어를 귀찮게 했던 파워 덩크가 없어진 것인가?!

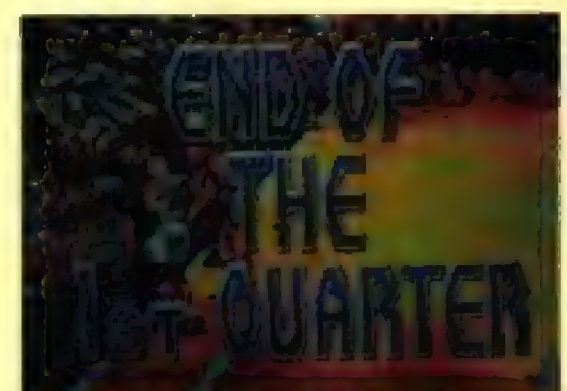
팀 수가 증가

사용할 수 있는 팀 수가 대폭적으로 증가했다. 각각의 팀 칼라가 다르기 때문에 전 팀 올 클리어를 목표로 해 보는 것은 어떨까?

페이드 어웨이도 사용할 수 있다

돌연 퀴즈? 새롭게 추가된 팀은 어느 것인가?

특히 연습을 충실히

통신 대전대를 이용하면 최대 4인까지 동시 대전을 즐길 수 있다.

리바운드를 막아라

헤드 코치가 이렇게 상세하게 지시를 한다

우리들의 화려한 공격 기술을 보아라!!

기종	아케이드	장르	격투 액션
제작사	세가	발매일	96년 5월

SONIC THE FIGHTERS

소닉 더 화이터즈

지난 호에 등장 캐릭터의 소개와 더불어 이번 챔프에서는 각 캐릭터의 특징적 기술을 소개한다. 또한 오리지널 캐릭터 빈과 바크의 그래픽도 공개한다.

특기 공격은 바로 이것이다!!

『소닉 더 화이터즈』에 등장하는 캐릭터 전원의 아기자기한 기술들을 완전히 공개한다.

팽- 사정 거리가 긴 코르크 철포

코르크 철포를 무기로 하는 건맨 팽. 즉 공격 사정 거리는 화면의 끝에서 끝까지. 이 공격을 어떻게 회피하면 좋을까?

떨어져 있어도 관계없다

소닉 & 너클즈- 스핑 어택

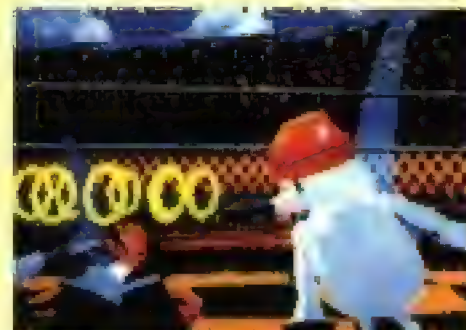
소닉의 특기 기술은 원조 침서탄(針鼠彈)의 스핑 어택. 라이벌인 너클즈도 동일한 스핑 어택을 자유자재로 구사한다.

몸을 둥글게 말아 공격한다

바크-던지기 기술이 주체인 캐릭터

스노 보드의 흰 곰 바크는 던지기 기술을 주체로 한다. 소위 던지기 캐릭터이다. 팽같은 원거리전을 특기로 하는 타입에 어떻게 대항해야 할지

근거리에서 붙잡아

격렬하게 회전시켜

그리고 내던져 큰 데미지를

에스피오- 긴 혀바닥으로 공격

긴 혀바닥을 날름거리며 사용해 공격을 하는 에스피오. 배경과 잘 조화되어 그 모습조차 보이지 않는다. 왠지 독특한 공격을 갖고 있을 듯한 예감이

빈- 폭탄&폭풍 어택

빈의 무기는 폭탄. 상대가 서 있는 장소를 노려 폭탄을 던져 폭풍에 휩싸여 상대에게 데미지를 준다. 팽의 코르코 철포와 대등하게 싸울 수 있을까?

테일즈- 꼬리로 공중 공격

하늘을 날으는 능력을 소유하여 게임 주인공까지 된 테일즈인 만큼 역시 특수 기술은 공중 공격. 사진은 테일즈의 던지기 기술이다.

꼬리를 프로펠라로 해서 하늘을 난다

에이미- 콩콩 해머

홍일점 에이미의 무기는 깜찍하고 귀여운 콩콩 해머. 상대를 쳐 작게 해 버리는 특수한 공격도 있다.

여자 아이답게 귀여운 무기다

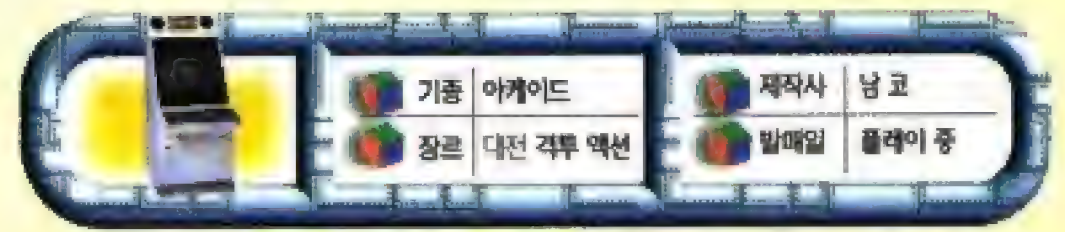
AM 2연 개발 팀으로부터

AOU쇼에 출전한 버전에서는 최저한의 기술밖에 소개되지 않았으므로 이번에 소개한 사진을 보고 다양한 기술이 준비되어 있는 것을 알 수 있을 것이다.

그래픽적으로는 캐릭터와 스테이지도 대부분 완성되었으므로 애니메이션한 캐릭터 표정과 데모의 연출 등을 볼 수 있다. AM2연 오리지널 캐릭터 빈과 바크이지만 빈은 축구를 좋아하므로 폭탄을 차 날려버리며 바크는 쇼 버전과는 약간 다른 와일드한 분위기를 느낄 수 있다. 처음부터 격투 게임으로 등장할 것을 상상하고 만든 캐릭터이므로 다른 캐릭터 보다도 기술의 배리에이션을 만들기 쉽고 재미있는 기술도 굉장히 많이 추가되었다.

어떤 캐릭터를 사용하는 가로 전략도 다양하게 변화한다

드디어 공개된 숨겨진 캐릭터 핸섬 보이 황 성경!!

기종	아케이드	제작사	남 코
장르	대전 격투 액션	발매일	플레이 중

소울에지 SOUL EDGE

소울에지에도 역시 숨겨진 캐릭터가 있었다. 그가 바로 황성경. 이번 호 챔프에서는 긴급 입수된 숨겨진 캐릭터의 전면 사진과 그의 화려한 커맨드를 완벽하게 소개한다.

숨겨진 캐릭터 황성경을 공개한다!!

전설의 검 「소울에지」를 구하는 플레이어 캐릭터는 8명. 그러나 9번째 플레이어 캐릭터를 발견하였다. 그 이름은 황 성경. 검을 주체로 하는 그는 그만의 독자적인 기술이라고 하는 것도 있으며 굉장히 강력하다고 한다.

원쪽이 1P 칼라이며 오른쪽이 2P칼라로 되어 있다

원쪽이 1P 칼라이며 오른쪽이 2P칼라로 되어 있다

숨겨진 캐릭터 황성경 선택 커맨드

1P로 선택하는 방법

1. 캐릭터 셀렉트 화면에서 1P 스타트 버튼을 누른 채
2. 셀렉트 커서를 검에 맞춰 레버를 상, 하로 입력한다.
3. 셀렉트 커서를 타키에 맞춰 레버를 상,상, 하, 하로 입력한다.
4. 셀렉트 커서를 록에 맞춰 레버를 하, 상, 하, 상으로 입력한다.
5. 커맨드가 성공하면 음이 울리고 황이 선택 가능해진다.

2P로 선택하는 방법

1. 캐릭터 셀렉트 화면에서 2P 스타트 버튼을 누른 채
2. 셀렉트 커서를 지크프리드에 맞춰 레버를 상, 하로 입력한다.
3. 셀렉트 커서를 이용에 맞춰 레버를 상, 상, 하, 하로 입력한다.
4. 셀렉터 커서를 볼드에 맞춰 레버를 하, 상, 하 상으로 입력한다.
5. 커맨드가 성공하면 음이 울리고 황이 선택 가능해진다.

■ 프로필 ■

- 이름: 황 성경
- 나이: 25세. 12월 14일
- 키: 171cm
- 몸무게: 60kg
- 혈액형: AB
- 휴대 무기: 대참마(참마도)
- 사용 유파: 성가식 대도술 (成家式 大刀術)

황의 특수기 표

기술명	커맨드	공격 타입	참고	기술명	커맨드	공격 타입	참고
도격	A	상		북돌축	↘K	중	
연조격	A, A	상, 상		구조축	←K	상	
연조섬풍인	A, A, A	상, 상, 상		활면축	↙K	하	
연조전장인	A, A, ↓A	상,상, 하		불검축	↓K	하	
연조충천공	A, A, B	상, 상, 중		불검승격	↓K, B	하, 중	
이진격	← A	상		회천축	→→K	중	
전장인	↓A	하		회천조축	→→K,K	중, 중	
전습인	↘A	하		회천조격축	→→K, K, K	중, 중, 중	
반풍인	↘ A, A	하, 상		쌍충천	A+B	중, 중	
풍운람무인	↘A, A, B	하, 상, 중		광열단	→→A+B	중	
단격	B	중		급보	↓↘→	특수이동	
작열탄	B, B	중,중		급보참격	↓↘→B	중	
황열단	B, B, A	중, 중, 상		부술축	선 도중에 K	중	2회 히트
황열전장인	B, B, A, ↓A	중, 중, 상, 하		잠신축	달리며 K	하	
황열충천공	B, B, A, B	중, 중, 상, 중		순열황산검	A+G	던지기	
첨격	→B	중		조전배열습	B+G/ 던지기		
이할격	← B	중		급습참수격	배후에서 A+G	던지기	
충천공	→→ B	중			또는 B+G		
측면축	K	상		철쇄축	↘K	다운	상대가
낙추축	K, K	상, 중					다운 중에만

황 크리티컬 에지

황식구국염무격	←↙↓↘→B+K	히트 중에

다음은 커서를 타키에 맞춰 ↑, ↑, ↓, ↓

소리가 나면 커맨드 성공으로 황을 사용할 수 있다

마지막은 록으로 맞춰 ↓, ↑, ↓, ↑로 OK!

무기는 역시 검이지만 일본도는 아닌 것같다

여성 화이터 삼순이가 공략하는

화이팅 바이퍼스

새롭게 시작하는 챔프의 아케이드 릴레이 공략에서는 최근 하니의 100연승 깜짝 쇼로 화제를 모으고 있는 『화이팅 바이퍼즈』의 완전 공략을 3회에에 걸쳐 완벽하게 소개한다.

세가 AM2연의 의욕작 화이팅 바이퍼즈 의 완전 기술표이다!!!

이번 호에 소개하는 캐릭터는 반, 삼맨, 락셀, 제인으로 각 캐릭터의 발생 시간이 짧은 기술과 플레이어 자신이 자주 사용하는 기술의 경직 시간 등을 이 기술표로 체크해 앞으로의 대전에서 전략을 세우면 승률도 오를 것이다. 또 자신이 서투른 기술의 데이터 등도 체크해 두면 의외의 약점과 반격 방법 등을 발견하는 것이 가능할지도 .

표 보는 방법

기술명

이 칸에는 기술의 명칭이 들어가 있다. 기술명은 그 공격 속성에 따라 종류가 나뉘어진다. 컴비네이션 기술같이 기술 도중에 속성이 변하는 것에 대해서는 처음 속성으로 분류하였으므로 검색할 때에는 첫번째 공격을 참고하자.

속 성

『화이팅 바이퍼즈』이 고유기는 타격기라면 상단, 중단, 하단, 가드&어택(이하 G&A), 던지기 기술이라면 상단 던지기, 하단 던지기로 분류된다. 컴비네이션 기술은 각 공격마다 그 속성을 나타내고 있다.

참 고

(▼)마크가 붙은 기술은 이 기술을 적중했을 때에 상대가 다운되는 기술로 우선 상대를 다운시킬 수 있다면 다시 자세를 갖추어 시합으로 들어갈 수 있으므로 중요하다.

여기에 (▲)마크가 붙어 있는 기술은 상대를 띄울 수 있는 기술로 공중 콤보가 중요한 이 게임에서는 이것은 상당히 중요한 요소이다.

(☆)마크가 붙어 있는 기술은 상대의 G&A을 파괴할 수 있는 기술.

(※)마크가 붙어 있는 기술은 아머 파괴기로 가드되고 있어도 아머의 내구치를 내릴 수 있으므로 사용해 보도록 하자.

경 화

기술이 발생하고 적중 판정의 지속이 종료한 후 다시 커맨드 입력을 한 상태까지의 시간을 프레임 수로 나타내고 있다. 이 수치가 긴 것일수록 기술을 구사한 후의 허점이 크다고 할 수 있다.

데미지

각 기술의 데미지 량을 수치화한 것.

발생 지속

발생은 커맨드 입력이 완성된 후 그 기술의 적중 판정이 발생하기까지의 시간을 프레임 단위로 나타낸 것이며, 지속은 적중 판정이 발생한 후부터 적중 판정이 없어질 때까지의 시간을 프레임 수로 나타냈다. 프레임은 60분의 1초, 즉 발생 시간이 60프레임 기술은 커맨드 입력이 완성된 후부터 1초 후에 적중 판정이 발생하는 것을 의미한다.

캐릭터별 기술표

반

일격 필살이 반의 특색. ↓↘→로 구사하는 슈퍼 스트레이트가 반의 주력 포인트. 앉아서 가드를 상대가 피했다면 재빨리 중단 공격의 팔꿈치계의 콤비네이션을 퍼붓자!!

기술명	커맨드	속성	데미지	발생·지속	경화	참고
상단 공격계						
권골	P	상단 공격	14	9-1	20	
슈퍼 스트레이트	→P	상단 공격	55	19-1		▼☆※
발 차기	K	상단 공격	40	15-1	24	▼
속공 발 차기	→→K	상단 공격	30	13-3	32	▼
중단 공격계						
주철포	←P	G&A	27	24-2	44	▼☆※
G&A 되받아 돌리기	←P←P	G&A	33	24-2	44	▼☆※
정반	P+K+G	중단 공격	45	19-1	30	▼☆※
철 팔꿈치	→P	중단 공격	28	11-1	25	▼
주먹 불꽃	↘P	중단 공격	36	10-2	34	▲▼
드래곤 어퍼	→↓↘P	중단 공격	40	10-2	48	▲▼
더블 드래곤 어퍼	→↓↘+P→↓↘+P	중중단 공격	40+60	10-2	58	▲▼
강철 팔꿈치	→→P	중단 공격	45	19-1	25	
팔꿈치 콤보	→→P→P	중중단 공격	45+30	19-1	35	▼
주철산	→→P←→P+K	중중단 공격	45+60	19-1	42	▼※
근성주	←→P	중단 공격	45	28-2	30	▼※
철산고	←→→+P+K	중단 공격	100	13-1	42	▼▲※
갑파탄	←↓↙+P	G&A	20	21-3	46	▼▲※
열갑파탄	←↓↙+PP	G&A중단 공격	20+20	21-3	35	▼▲※
열화갑파탄	←↓↙+P→↓↘+P	G&A 중단 공격	20+31	21-3	35	▼▲※
야쿠자 킥	↘+K	중단 공격	30	14-2	29	
하단 공격계						
인의격투파	↙↘+P	하단 공격	33	21-1	30	▼
좌권골	↓P	하단 공격	15	10-1	16	
아래 발 차기	↓K	하단 공격	22	15-1	30	
던지기계 기술						
사금	P+G	상단 던지기	30		133	
벽 던지기	P+G	상단 던지기	0		0	
골반 깨기	P+G	배후 던지기	100		90	
백 핸드 월 크래쉬	P+G	상단 던지기	0		76	
쓰러뜨리기	P+G	상단 던지기	30		64	
격정반	+P+K+G	상단 던지기	50		100	
순간 던지기	P+G+P+G	상단 던지기	100		190	
던지기 실패 포즈			5	15-1	34	
다운 공격						
특공	↑P	다운 공격	50	30-1	70	
타임 킥	↓K	다운 공격	5	19-1	49	
마무리	↓P	다운 공격	15	19-1	39	
인도	↓PP	다운 공격	5+10	19-1	37	

소점프 공격						
너클 해머	↑P	중단 공격	30	28-3	10	▼
롤링 소배트	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	▼
점프 토우 킥	↑K	중단 공격	30	9-2	21	▼
사이드 킥	↑K	중단 공격	30	9-2	27	▼
로 커트 킥	↑K 착지할 때	하단 공격	30	10-2	26	▼
미들 롤링 소배트	↗+K	중단 공격	30	15-1	29	▼
대점프 공격						
너클 해머	↑+P	중단 공격	50	50-5	24	▼
너클 해머(앞쪽)	↗+P	중단 공격	30	20-2	10	▼
프론트 점프 토우	↗+K	중단 공격	30	4-5	55	▼
점프 토우	↑+K	중단 공격	26	9-2	57	▼
에어 롤링 소배트	↑K	중단 공격	45	15-1	29	▼
플레어 토우	↑K	중단 공격	30	8-3	19	▼
프론트 에어 킥	↑→+K	중단 공격	40	12-4	54	▼
에어 다이브	↑↓+K	중단 공격	40	15-2	23	▼
플레어 킥	↑↓+K	중단 공격	30	15-2	13	▼
백 에어 킥	↑←+K	중단 공격	40	12-4	43	▼
배후 공격						
턴 너클	P	상단 공격	18	13-1	6	▼
턴 킥	K	중단 공격	38	12-2	30	▼
스핀 킥 턴	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	
로우 턴 펀치	↓+P	하단 공격	18	13-1	14	
로우 스핀 킥 턴	↓+K	하단 공격	28	12-2	30	
더블 턴 너클	PP	하하단 공격	18+14	13-1	20	
대쉬 공격						
런닝 스트레이트	대쉬 중 P	중단 공격	25	15-1	28	▼
런닝 태클	대쉬 중 P+G	중단 공격	40	16-6	23	▼
대쉬 철산	대쉬 중 P+K	중단 공격	60	13-1	42	▼
런닝 니	대쉬 중 K	중단 공격	40	13-5	22	▼
밥 스핀 킥	대쉬 중 ↑+K	중단 공격	30	15-1	29	▼
슬라이딩 킥	대쉬 중 ↓+K	하단 공격	40	18-3	29	▼
런닝 점프 킥	대쉬 중 ↗+K	중단 공격	50	18-1	21	▼

제인

얼핏 보기에도 기술이 굉장히 강할 것 같은 바이퍼. 강력한 타격기와 사용하기 쉬운 던지기 기술을 다수 준비하고 있다. 던지기 기술도 개성적인 것이 있어 자기만의 독자적인 전투 방법을 선택할 수 있는 것이 굉장히 매력적인 캐릭터이다.

기술명	커맨드	속성	데미지	발생·지속	경화	참고
상단 공격계						
클립 너클	P	상단 공격	12	9-1	20	
더블 클립	PP	상상단 공격	12+22	9-1	22	
너클 하이 킥	PK	상상단 공격	12+20	9-1	26	
콤보 스위치 어퍼	PKP	상상중단 공격	12+20+22	9-1	25	▼
콤보 블럭 스트레이트	PP←+P	상상 G&A	12+22+26	9-1	46	▼ ※
트리플 배시	PPP	상상중단 공격	12+22+24	9-1	23	
콤보 월 스크래쉬	PPP	상상 던지기	12+22+30	9-1	124	
콤보 월 스크래쉬 실패시		상상상단 공격	12+22+4	9-1	17	
더블 클립 래시 킥	PPK	상상상단 공격	12+22+30	9-1	28	▼
콤보 레이드 니	PP→+K	상상 던지기	12+22+30	9-1	70	
콤보 레이드 니 실패시		상상상단 공격	12+22+4	9-1	17	
로우 스핀 콤보	PP↓+K	상상하단 공격	12+22+4	9-1	30	
스마트 킥	K	상단 공격	30	12-4	26	▼
로우 스핀 킥	선 도중에 K	상단 공격	40	14-4	30	▼
중단 공격계						
블럭 스트레이트	←+P	G&A	26	29-1	46	▼ ※
G&A 되받아 돌리기	←+P +P	G&A	31	29-1	46	▼ ※
토스 어퍼	↘+P	중단 공격	33	17-3	26	▲▼
버디 브로우	→+P	중단 공격	24	16-1	23	
다운 스매시	→+PP	중중단 공격	24+24	16-1	31	
스탠딩 하이 킥	선 도중에 ↘+P	중단 공격	37	13-3	24	
파워 스매시	→→+P	중단 공격	35	16-2	32	▼ ☆ ※
투 핸드 배시	↓→+P	중단 공격	60	19-1	25	▼ ☆
토네이드 펀치	←↙↓↘→+P	중단 공격	100	39-1	36	▼ ☆ ※
미들 스핀 킥	↘+K	중단 공격	26	14-4	30	
커트 니	→+K	중단 공격	30	15-2	33	▼
니 런처	↓→+K	중단 공격	48	14-4	38	▼
하단 공격계						
크롤 롤네이드 펀치	→↓↘+P	하단 공격	60	39-1	36	▼ ※
로우 너클	↓+P	하단 공격	15	10-1	16	
로우 너클 스핀	↓+PK	하하단 공격	15+22	10-1	30	
더블 로우 스핀 킥	↓+K+G ↓+K	하하단 공격	22+18	17-1	31	
로우 스핀 업	↓+K+GK	하상단 공격	22+30	17-	1	36
로우 스핀 킥	↓+K	하단 공격	22	17-1	30	
던지기 기술						
백 핸드 월 크래쉬	P+G	상단 던지기	0		76	
크런치 펀치	P+G	상단 던지기	40		76	
더블 크런치 펀치	P+GP	상단 던지기	40+10		62	
크런치 스트라이크 니	P+G K	상단 던지기	40+50		79	
브레이크 네크 드라이버	P+G	배후 던지기	20		150	
타이거 스플렉스	P+K+G	배후 던지기	80		227	
월 스크래치	P+G	상단 던지기	50		153	
크런치 니	K+G	상단 던지기	40		70	
월 스트라이크 니	K+G	상단 던지기	60		70	
더블 월 스트라이크 니	K+GK+G	상단 던지기	60+30		82	
풀링 업 브레이커	→↓+P+G	상단 던지기	50		115	
브렌 버스터	→←+P+G	상단 던지기	60		143	
크런치 니 그러브	←↙↓↘→+K+G	상단 던지기	20		110	
슈퍼 콤보 니 런처	크런치 니 그러브 후에 ↓→+K	상단 던지기	20+48		38	▲▼
던지기 실패 포즈			5	15-1	34	
다운 공격						
너클 다이브	↑+P	다운 공격	50	39-1	61	
너클 다이브 실패시				39-1	12	
너클 배트	↓+P	다운 공격	34	29-1	39	
스피드 킥	↓+K	다운 공격	15	19-1	49	
소점프 공격						
점프 해머	↑+P	중단 공격	30	28-3	10	
롤링 소배트	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	
홉핑 킥	↑K	중단 공격	30	9-2	27	
로우 커트 킥	↑↓+K(착지 시)	하단 공격	30	10-2	26	
대점프 공격						
슬라스트 펀치 에어	↑+P	중단 공격	50	50-5	24	
점프 해머	↑P	중단 공격	30	28-3	10	
점프 토우	↑+K	중단 공격	26	9-2	57	
플레어 토우	↑K(착지 시)	중단 공격	30	8-3	19	
에어 롤링 소배트	↑K	중단 공격	45	15-1	29	
프론트 점프 토우	↑→+K(점프 동시)	중단 공격	30	4-5	10	
프론트 에어 킥	↑→+K	중단 공격	40	12-4	53	
에어 타입	↑↓+K	중단 공격	40	15-2	23	
플레어 킥	↑↓+K(착지시)	중단 공격	30	15-2	13	
백 에어 킥	↑←+K	중단 공격	40	12-4	43	
클라임 월	벽 접촉시 ↑+P					
월 타입	벽에 오르는 중에 ↑+P	다운 공격	60	39-1	40	
월 타입 실패시				39-1	60	
배후 공격						
턴 너클	P	상단 공격	18	13-1	6	
턴 킥	K	중단 공격	38	12-2	30	
스핀 킥 턴	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	
로우 스핀 킥 턴	↓+K	하단 공격	28	12-2	30	
로우 턴 너클	↓+P	하단 공격	18	13-1	14	
턴 더블 너클	PP	상상단 공격	18+12	13-1	20	
대쉬 공격						
런닝 태클	P	중단 공격	25	15-1	28	
런닝 태클	P+G	중단 공격	40	16-6	23	
런닝 니	K	중단 공격	40	13-5	22	
홉 스핀 킥	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	
슬라이딩 킥	↓+K	하단 공격	40	18-3	29	
런닝 점프 킥	↗+K	중단 공격	50	18-1	21	

삼맨

『화이팅 바이퍼즈』에서는 유일하게 하단 던지기를 갖고 있는 등 특수한 던지기 기술인 콤보를 갖는 삼맨. 다운 중의 상대까지도 던져 버리는 던지기 스페셜 리스트이다.

기술명	커맨드	속성	데미지	발생·지속	경화	참고
상단 공격계						
삼맨 펀치	P	상단 공격	12	9-1	20	
삼맨 펀치 킥	PK	상상단 공격	12+16	9-1	26	
원투 펀치	PP	상중단 공격	12+16	9-1	23	▼
원투 크래쉬	PPP(벽일 경우 PP 히트시)	상중상단 공격	12+16+30	9-1	114	
원투 크래쉬 실패시		상중 던지기	12+16+4	9-1	17	
원투 해머	PPP	상중중단 공격	12+16+30	9-1	38	
원투 피치	PPK	상중중단 공격	12+16+25	9-1	42	▼
삼맨 킥	K	상단 공격	38	15-1	26	▼ ※
삼맨 펀치 어퍼	P ↘ +P	상단 공격	12+28	9-1	27	▼
브스트 킥	P ↘ +PK	상중중단 공격	12+28+27	9-1	34	▼
중단 공격계 - ▼						
엘보 스매시	→ →+P	중단 공격	35	22-3	25	
파워 넉	← →+P	중단 공격	20	19-2	25	▼ ☆ ※
더블 파워 넉	← →+PP	중중단 공격	20+20	19-2	26	
트리플 파워 넉	← →+PPP	중중중단 공격	20+20+20	19-2	29	
삼맨 어퍼	↘ +P	중단 공격	27	13-3	30	▼
더블 어퍼	↘ +PP	중중단 공격	27+28	13-3	30	
더블 어퍼 피치	↘ +PPK	중중중단 공격	27+28+27	13-3	38	
이그나션 펀치	→ +P	중단 공격	20	16-3	21	
제너레이터 펀치	→ +PP	중중단 공격	20+16	16-3	23	
화이어 제너레이터 펀치	→ +PPP	중중중단 공격	20+16+20	16-3	23	
아토믹 제너레이터 펀치	→ +PPP	중중중중단 공격	20+16+20+16	16-3	23	
퓨전 제너레이터 펀치	→ +PPPPP	중중중중중단 공격	20+16+20+16+20	16-3	23	
미들 삼맨 펀치	↘ +K	중단 공격	40	18-2	28	
롤러 봄버	← +K	G&A	25	25-3	42	▼
G&A 되받아 돌리기	← +K ← +K	G&A	29	25-3	42	▼ ※
잭 나이트 스로우	↘ +P+G	중단 공격	40	20-4	26	▼ ※
파워 해머	↓ P+K+G	중단 공격	50	20-2	38	▼ ▲
라운드 트리플 해머 스로우	↓ P+K+GP+G	중중단 공격	50+40	20-2	32	▼
더블 파워 해머	↓ P+K+G ↓ +P	중중단 공격	50+30	20-2	22	▼ ▲
피치 봄버	P+K+G	중단 공격	30	16-2	42	▼
더블 피치 해머	P+K+GP+K+G	중중단 공격	30+30	16-2	42	▼
하단 공격계						
로우 펀치	↓ P	하단 공격	15	10-1	16	
로우 삼맨 킥	↓ K	하단 공격	22	15-1	30	
레그 스로우	↓ +K+G	하단 공격	24	18-2	29	
던지기계 ▼						
위리 드롭	P+G	상단 배후 던지기	80		181	
베어 백	→ ← +P+G	상단 던지기	50		90	
엘리펀트 백	베어 백 후에 ← ←P+G	상단 던지기	50+30		136	
바일 드라이버	↘ ↘ +P+G	하단 던지기	80		284	
삼맨 봄	← → +P+G	상단 던지기	40		282	
오버 드라이브	→ ↘ ↓ ↙ ← +P+G	상단 던지기	50		100	
풀 오버 드라이브	오버 드라이브 뒤 ← → +P+G	상단 던지기	50+30		134	
화이널 오버 드라이브	풀 오버 드라이브 뒤 ← ↓ → ↑ →+P+G	상단 던지기	50+30+30		116	
파워 헌팅 실패시	↓ +P+G	하단 던지기	50		183	
택 핸드 윌 크래쉬	P+G	하단 공격	15	10-1	16	
스파크 스크래치	P+G	상단 던지기	0		76	
삼맨 나이스 칸	P+G	상단 던지기	30		133	
백 몸 크래쉬	→ ← P+K+G	상단 던지기	0		180	
자이안트 스윙	→ ↘ ↓ ↙ ← +P	상단 던지기	80		283	
던지기 실패 포즈			5	15-1	34	
다운 공격						
피치 버거	↑ P	다운 공격	50	38-1	63	
피치 버거 실패시		다운 공격		38-1	121	
에가톤 스템프	↓ K	다운 공격	30	33-1	46	
자이안트 스윙2	→ ↘ ↓ ↙ ← +P	다운 공격	50		212	
자이안트 스윙2 실패시			5	15-1	34	
맥 스트립	→ ↘ ↓ ↙ ← +P	다운 공격	30		134	
맥 스트립			5	15-1	34	
소점프 공격						
삼맨 해머	↑ +P	중단 공격	40	16-3	39	▼
런닝 점프 킥	달리는 중에 ↗ +K	중단 공격	50	18-1	21	▼
몸 스핀 킥	달리는 중 ↑ +K	중단 공격	30	15-1	29	▼
미들 롤링 소배트	↗ +K	중단 공격	30	15-1	29	▼
롤링 소배트	↑ +K	중단 공격	30	15-1	29	▼
레그 브레이커	↑ ↓ +K	하단 공격	30	10-2	26	▼
흡핑 킥	↑ K	중단 공격	30	9-2	27	▼
대점프 공격						
삼맨 해머	↑ +P	중단 공격	40	21-10	59	▼
프론트 점프 토우	↗ +K	중단 공격	30	4-5	55	▼
점프 토우	↑ +K	중단 공격	26	9-2	57	▼
너클 해머	↑ → +P	중단 공격	30	28-3	10	▼
스카이 버거	↑ P	중단 공격	40	21-10	59	▼
백 에어 킥	↑ ← +K	중단 공격	40	12-4	43	▼
프론트 에어 킥	↑ → +K	중단 공격	40	12-4	53	▼
에어 타입	↑ ↓ +K	중단 공격	40	15-2	23	▼
피치 폴	↑ K	중단 공격	40	30-5	55	▼
라이더 킥	↑ ↓ +K	중단 공격	30	15-2	13	
라이더 토우	↑ K	중단 공격	30	8-3	19	
배후 공격						
턴 너클	P	상단 공격	18	13-1	6	
로우 턴 펀치	↓ P	하단 공격	18	13-1	14	
턴 너클 펀치	PP	상상단 공격	18+12	13-1	20	
턴 킥	K	중단 공격	38	12-2	30	▼
로우 스핀 킥 턴	↓ K	하단 공격	28	12-2	30	
스핀 킥 턴	↑ K	중단 공격	30	15-1	29	▼
대쉬 공격						
삼맨 어택	P	중단 공격	35	15-6	39	▼ ☆
슬라이딩 킥	↓ +K	하단 공격	40	18-3	29	▼ ※
런닝 피치 봄버	K	중단 공격	30	15-15	30	▼
런닝 점프 킥	↗ +K	중단 공격	50	18-1	21	▼
흡 스핀 킥	↑ +K	중단 공격	30	15-1	29	▼

락셀

애용하는 기타를 무기로 싸우는 락셀. 그 아름다운 용모에 그를 메인 캐릭터로 선택하는 여성이 많다고 하는데, 의외의 테크니컬 캐릭터의 소유자가 바로 락셀이다.

기술명	커맨드	속성	데미지	발생·지속	경화	참고
상단 공격계						
잽	P	상단 공격	12	9-1	20	
라이트 스핀	PP	상상단 공격	12+22	9-1	14	
잽 하이 킥	PK	상상단공격	12+20	9-1	26	
라이트 스로우	PPP	상상중단 공격	12+22+18	9-1	24	
라이트 스로우 스쿼시	PPP	상상 던지기	12+22+30	9-1	124	
라이트 스로우 스쿼시 실패시		상상단 공격	12+22+4	9-1	17	
루크스 지트 킬	PPK	상상 G&A	12+22+24	9-1	40	▼ ※
하이 킥	K	상단 공격	30	12-4	28	▼
데스 스핀 킥	→+K+G	상단공격	50	15-5	40	※ ☆ ▼
데스 스핀 슬래시	데스 스핀 킥 후에 ↓↘→+K	상상단 공격	50+40	15-5	35	※ ☆ ▼
데스 스핀 롤러	데스 스핀 슬래시 후에←↙↓↘→+K	상상상단 공격	50+40+20	15-5	44	※ ☆ ▼
백 오브 킥	→+K	상단 공격	30	12-4	28	▼
백 오브 디치	KK	상상단 공격	30+15	12-4	28	
어퍼	↘+P	상단 공격	28	15-2	26	
더블 어퍼	↘+PP	상중단 공격	28+28	15-2	27	▲ ▼
스탠딩 하이 킥	선 도중에 K	상단 공격	40	14-4	30	▼
중단 공격계						
라이트닝 어퍼	←+P	G&A	20	24-2	44	▼
엘보 커트	→+P	중단 공격	19	13-2	19	
기타 트러스트	→→+P	중단 공격	50	25-1	44	▼ ※ ☆
플라잉V	↘↘+P	중단 공격	34	19-2	39	▲ ▼
플라이 스크류	↘↘+PP	중중단 공격	34+34	19-2	27	
너크 크로우 킥	→+PK	중중단 공격	19+25	13-2	31	
너클 블랙 크로우	→+PP	중상단 공격	19+22	13-2	22	
라이트 핸드	→+PPP	중상중단 공격	19+22+25	13-2	28	▼
스카이 스크리머	K+G	중단 공격	36	16-4	26	▲ ▼
미들 킥	↘+K	중단 공격	25	15-2	31	
킥 어웨이	→+K	중단 공격	29	12-4	30	▼
블랙 바스터	←+K	G&A	24	28-2	40	▼ ※
G&A 되받아 돌리기	←+K←+K	G&A	30	28-2	40	▼ ※
모터 크루우	↘+KP	중상단 공격	25+22	15-2	20	
데스 스핀 콤보	↘+KP→+K+G	중상상단 공격	25+22+50	15-2	22	▼
로우 스핀 콤보	↘+KP +K+G	중상하단 공격	25+22+35	15-2	38	▼
섬머 솔트 킥	↘+K	중단 공격	50	10-4	30	▼
하단 공격계						
시트 잽	↓+P	하단 공격	15	10-1	16	
로우 펀치	↓+P+K+G	하단 공격	20	10-1	16	
로우 사이드 킥	↓+K	하단 공격	22	15-1	30	
슬라이딩 킥	↓+K+G		30	22-7	45	▼
던지기 기술						
월 스쿼시	P+G	상단 던지기	30			
월 스로우	P+G	상단 던지기	0		150	
데스 드롭	P+G	배후 던지기	80		81	
택 핸드 월 크래쉬	P+G	상단 던지기	0		181	
데트로이드 록 다운	↑+G ↓+P+G	상단 던지기	65		76	
데스 캐논	→→+P+G	상단 던지기	30		170	
데인저러스 노이즈	←→+P+G	상단 던지기	50		97	
던지기 실패 포즈			5	15-1	34	
다운 공격						
플라잉 데스크	↑+P	다운 공격	50	39-1	65	
플라잉 데스크 실패시			0	39-1	120	
기타 크래쉬	↓+P	다운 공격	14	29-1	40	
스피드 킥	↓+K	다운 공격	15	19-1	49	
그레이브 포스트	↓↓+P	다운 공격	14	25-1	39	
소점프 공격						
홉핑 해머	↑+P	중단 공격	43	28-3	19	▼
롤링 소배트	↑+K	중단 공격	30	14-3	20	▼
홉핑 킥	↑K	중단 공격	26	9-2	27	▼
레그 킬러	↑↓+K	하단 공격	30	10-2	26	▼
스핀 킥 턴	(적의 등 뒤에서) ↑+K	중단 공격	30	15-1	29	▼
대점프 공격						
점프 해머	↑+P	중단 공격	60	50-5	24	▼
점프 해머	↑P	중단 공격	43	28-3	10	▼
점프 토우	↑+K	중단 공격	26	9-2	57	▼
에어 롤링 소배트	↑K	중단 공격	45	15-1	29	▼
플레어 토우	↑K(착지 시)	중단 공격	30	8-3	19	▼
프론트 점프 토우	↑→+K	중단 공격	30	4-5	56	▼
프론트 에어 킥	↑→+K	중단 공격	40	12-4	53	
에어 타입	↑↓+K	중단 공격	40	15-2	23	▼
플레어 킥	↑↓+K(착지 시)	중단 공격	30	15-2	13	
백 에어 킥	↑←+K	중단 공격	40	12-4	43	▼
배후 공격						
턴 펀치	P	상단 공격	18	13-1	6	
턴 킥	K	중단 공격	38	12-2	30	▼
스핀 킥 턴	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	▼
로우 턴 펀치	↓+P	하단 공격	18	13-1	14	
로우 스핀 킥 턴	↓+K	하단 공격	28	12-2	30	
턴 펀치 잽	PP	상상단 공격	18+12	13-1	20	
대쉬 공격						
런닝 스트레이트	P	중단 공격	65	13-1	36	▼
런닝 태클	P+G	중단 공격	40	16-6	23	▼ ※
런닝 니	K	중단 공격	40	13-5	22	▼
런닝 섬머 솔트	↖+K	중단 공격	50	10-4	50	▼
홉 스핀 킥	↑+K	중단 공격	30	14-3	20	▼
슬라이딩 킥	↓+K	하단 공격	40	18-3	28	▼ ※
런닝 점프 킥	↗+K	중단 공격	50	18-1	21	▼

엔딩갤러리 철권 2

가정용 게임기로 이식되어 철권2의 매력에 도취되었을 격투 팬들을 위해 아케이드에서는 볼 수 없었던 엔딩을 화려한 그래픽과 간략한 대사와 함께 소개한다.

미셸 챵

대자연으로 돌아온 미셸.

그녀의 손에는 아버지의 유품인 펜던트가 쥐어 있었다.

펜던트가 자신에게 더이상 필요하지 않음을 알게 된 미셸은 펜던트를 호수에 던져 버린다.

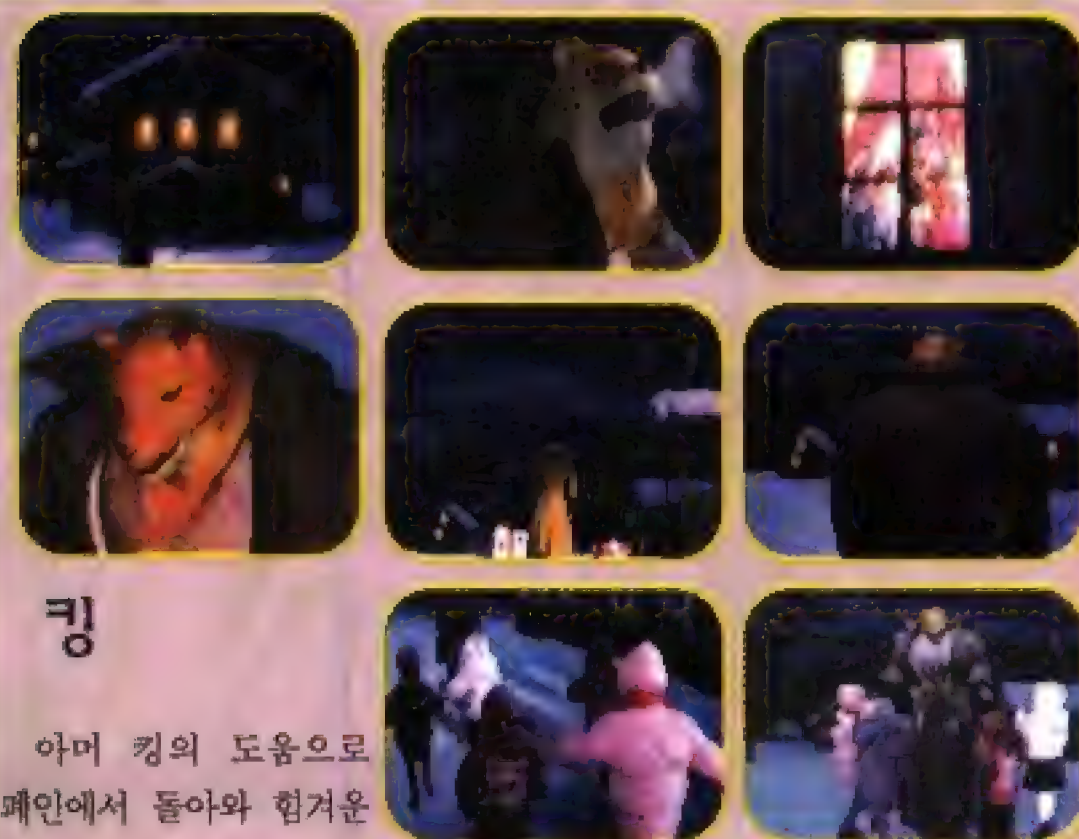
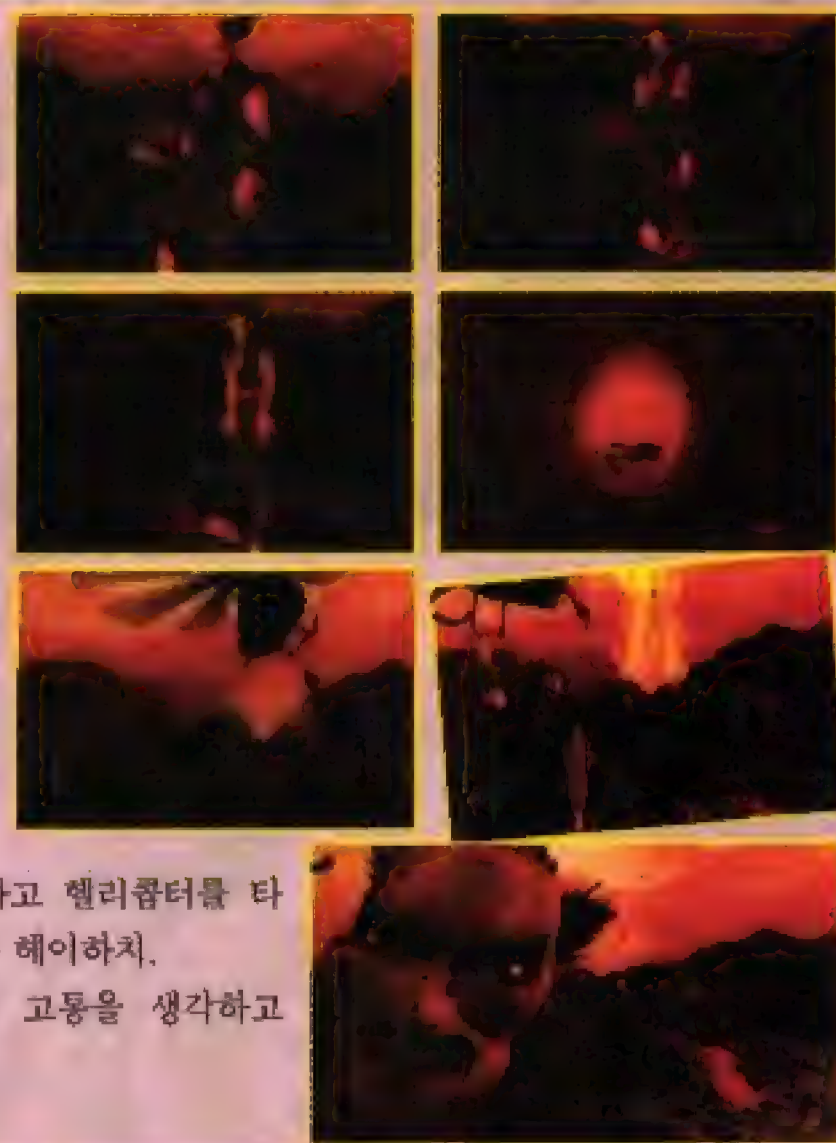
미시마 헤이하치

드디어 카즈야를 쓰러뜨린 헤이하치.

자신을 절벽에 떨어뜨렸던 아들을 화산 분화구에다가 던져 버린다.

폭발하는 화산을 뒤로 하고 헬리콥터를 타고 빠져 나가는 헤이하치.

아들이 겪을 고통을 생각하고 미소를 짓는다.

킹

아머 킹의 도움으로 페인에서 돌아와 힘겨운 싸움을 마치고 고아원에 돌아온 킹.

즐겁게 놀고 있는 고아들을 본 킹은 자신은 그들에게 더이상 필요하지 않다는 것을 알고 선물을 놓아둔 채 떠나려고 한다.

그 순간 고아들이 뛰어나와서 킹을 반갑게 맞이한다.

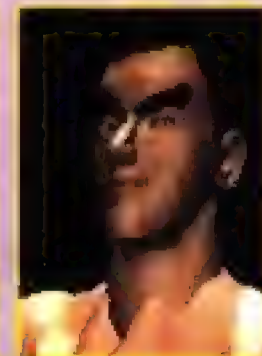
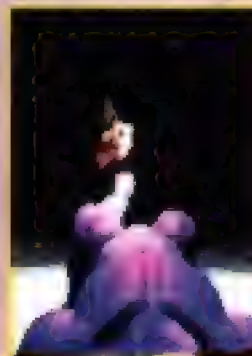
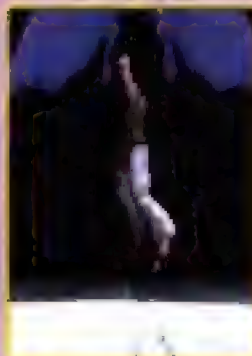
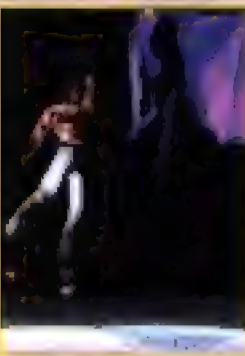
자신을 반갑게 맞이하는 고아들을 보고 킹은 자신의 일에 보람을 느낀다.

요시미츠

자신에게 기계손을 달아준 박사님이 적에게 납치되었다!!

헬리콥터로 달아나는 납치범들을 향해 점프하는 요시미츠.

헬리콥터를 부수고 박사님을 무사히 구출한다.

폭발하는 헬리콥터를 뒤로 하고 기계손을 이용해 천천히 내려오는 요시미츠.

미시마 카즈야

데빌 카즈야를 쓰러뜨린 카즈야.

데빌을 뒤로 하고 떠나려고 하는데...

데빌은 완전히 죽은 것이 아니었다.

카즈야의 뒤를 향해 레이저를 발사하는 데빌.

데빌의 공격을 눈치챘으나 피하기에는 이미 늦었다.

그 순간!

아버지 헤이하치가 카즈야를 가로막고 대신 레이저를 맞는다.

순간 당황한 카즈야...

하지만 음흉한 미소를 지으며 헤이하치를 방패삼아 데빌을 향해 돌격한다.

당황한 데빌은 마구 레이저를 쏘지만...

그 레이저는 헤이하치를 방패삼은 카즈야에게는 아무 소용이 없었다.

카즈야는 아버지를 데빌에게 던지고...

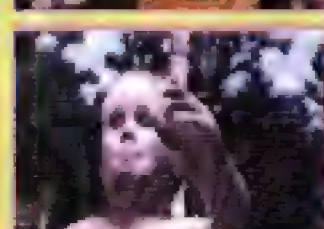
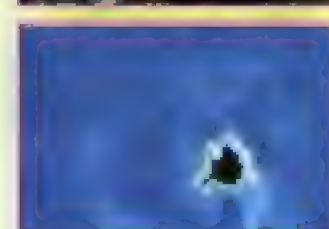
당황한 데빌에게 뇌신권을 먹인다.

데빌과 헤이하치를 쓰러뜨린 후 음흉한 미소를 짓는 카즈야..

잭-2

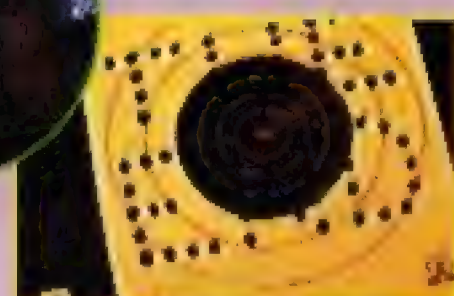
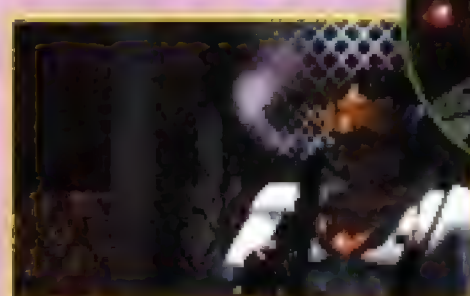
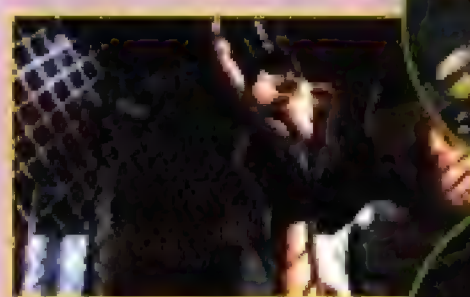
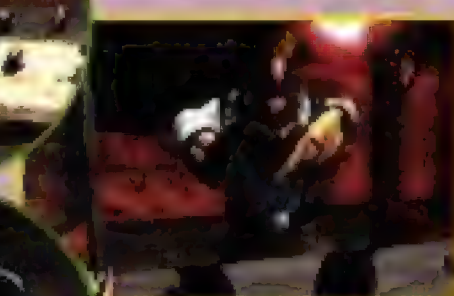
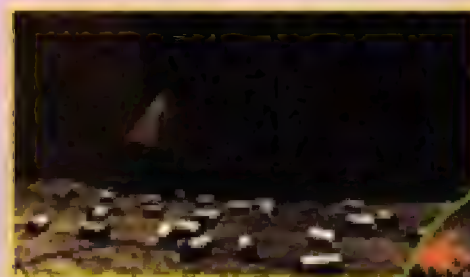
전장에서 떨고 있는 소녀를 데리고 무인도로 도망쳐온 잭.

그러나 그곳도 안전하지 않았다. 우주의 인공위성이 잭을 발견하고 레이저를 발사한다. 레이저에 맞아 회로가 타버린 잭.

아무 것도 모르고 마냥 즐거워 하는 소녀를 보면서 잭은 조용히 눈을 감는다.

레이 우롱

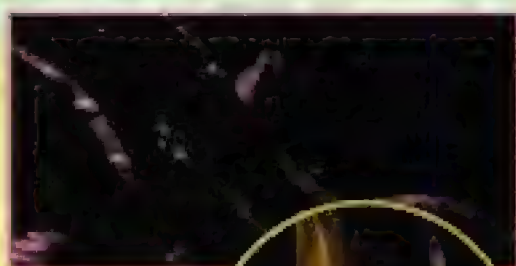
사격장에서 사격에 열중하는 레이.

사격을 마친 후 권총을 훅~ 불며 과녁을 끌어온다.

그 과녁의 총알자국은 THE END

폴 피닉스

오토바이를 타고 드라이브를 즐기는 폴.

갑작스런 산사태로 길이 막혀 버린다.

막힌 길에 오토바이를 세운 폴은 붕권으로 막힌 길을 뚫어 버린다.

니나 윌리엄즈

시외 공동묘지에 온 니나.

그곳에는 아버지의 무덤이 있었다.

오늘은 아버지가 돌아가셨던 날 이었다.

아버지를 생각하며 사색에 잠긴 니나.

순간 뒤에 누가 있다는 것을 느끼고는 재빨리 총을 겨눈다.

뒤에 있는 사람은 동생인 안나였다. 안나도 아버지의 무덤에 찾아온 것 이었다.

안나의 옆을 스쳐지나 공동묘지 밖으로 나가는 니나.

동생의 기특함을 생각하고는 미소를 짓는다.

카자마 준

아직 자연이 파괴되지 않은 어느 깊은 산 속.

버스가 산 입구에 정차하고.. 준이 내린다. 맑은 공기를 마음껏 마시는 준..

준이 돌아온 것을 알고 동물 친구들이 달려온다.

반가워하는 준.

친구들과 함께 석양 속에서 걷는 준은 역시 자신이 있을 곳은 이곳이라는 것을 알게 된다.

마샬 로우

로우가 경영하는 도장에 자칭 "천재 무도가" 폴이 찾아왔다.

자신의 멋진 섬머 솔트 킥을 시범 보이는 로우.

그러나 시시하다는 듯이 흥~ 하고 비웃어 버리는 폴.

한번 해보라는 로우의 말에 폴은 피식 웃는다.

폴은 자세를 가다듬고 멋지게 점프했다.

하지만... 착지에 실패해 쾅! 하고 넘어지는 폴.

에구구.. 하는 폴에게 로우는 말한다.

"그것봐. 오랫동안 수련을 해야 할 수 있는 기술이라고"

여성 화이터 전국 오락실 제패 작전!

시선집중!! 이젠 더이상 대전 격투 액션은 남자들만의 전유물은 아니다.
여기 백전 백승의 무적의 여성 화이터가 등장했다!!!

여자라고 얕보다간 돈 깨진다!

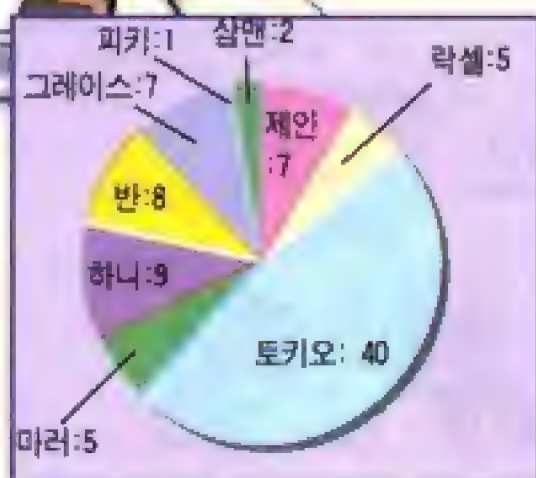
오락실의 죽돌이(지치고 앉아 있는 사람) 챔돌이의 튀어나온 눈을 더욱 튀어나오게 만든 사건이 최근에 남영동에서 벌어지고 있었으니 그것은 다름아닌 소문의 무적 여성 화이터의 등장.

챔돌이와 여성 화이터(본명: 류지현, 애칭: 삼순이)와의 만남은 4월의 어느 날 오후. 대전 격투 액션이라면 자신있다고 자부한 챔돌이를 무참하게 날려버리고 그것도 모자라 엉덩이로 찌부시켜 버리다니 으윽

4월 20, 21일 양일에 걸쳐 남영동의 영스타 전자오락실에서 벌어진 대전에서 그녀의 전적은 가히 무패에 가까운 승률을 기록했다. 그러면 베일에 싸인 그녀의 간략한 프로필을 소개한다.

프로필

- 잘 쓰는 캐릭터 : 삼맨, 마리
- 잘 쓰는 기술 : 하단 공격계와 히프 어택 등
- 신장 : 키가 큰 사람에겐 보여주지 않음
- 애칭 : 삼순이(삼맨을 주로 써서)
- 취미 : 매일 늘리는 격투 게임
- 좋아하는 말 : 패자의 구겨진 얼굴 쳐다보기
- 싫어하는 챔프 멤버 : 송백성

4월 20일 오후 2~4시
(남영동 영스타 전자오락실)
삼순이 전적 : 100전 83승 17패
(완승 46번, 퍼펙트 30번)

대전 캐릭터 통계

4월 21일 오후 2~4시
(남영동 영스타 전자오락실)
삼순이 전적 : 103전 87승 16패
(완승 59번, 퍼펙트 39번)

대전 캐릭터 통계

"저 여자 도대체 뭐하는 여자야. 정말 여자 맞아요" 그녀에게 거금 5,000원을 순식간에 날린 한 FV 게이머가 챔돌이를 붙잡고 하소연하는 말. "몸집이 큰 삼맨을 사용하면서도 스피드가 있고 무엇보다도 중, 하단 공격이 거의 완벽한 것같아요" 그녀의 대전을 숨죽이고 지켜보고 있던 게이머들이 화이팅을 외치며 연신 동전을 넣었지만 눈물을 찌익 흘리며 완패에 퍼펙트 패!!

"넌 여자가 아니야!! 저 여자 세가에서 나온 여자예요? 연결 공격이 우수하고 상황 판단이 뛰어난 것같아요. 하지만 제가 좀더 연습하면 이길 수 있을 것같아요. 다음엔 어디서 해요?", "원래 여자들은 상황 판단을 잘 하잖아요. 실력보다는 상황 판단을 잘 했기 때문에 이겼지 별로 대단한 상대는 아닐걸요" 5,000원을 30분만에 날린 한 아저씨의 자신만만(?)한 소리. 과연 여성 화이터 삼순이의 완승에 가까운 행진을 멈출 수 있는 자는 언제쯤 등장할 것인가? 『화이팅 바이퍼즈』 아니 격투 액션을 좋아하는 게이머들이라면 한번쯤 대결해 보고 싶은 마음이 드는 삼순이.

제인과 파트너 그·러·나 삼순이의 히프 어택 앞에서는 도저히

아니!! 삼순이를 이긴 강력한 화이터 등장. 삼순이가 웃고 있지만 속으론 이를 갈고 있겠지!

하니로 10연패 당하고 울고 있는 한 형의 모습. 챔돌이도 마음이 아파요!!

—삼순이의 화이팅 바이퍼즈 대전 후기—

여자가 화이팅 바이퍼즈를 잘한다? 그래도 여잔데 잘하면 얼마나 잘하려구. 그래봤자 거기서 거기겠지. 하하하-그·러·나 4월 20일, 21일의 대전 결과 보시다시피 여자한테 졌다는 수모를 당하지 않기 위해 끊임없이 동전을 집어넣었지만 결국 『화이팅 바이퍼즈』를 장악하지 못한 그 남자 바이퍼들에게 약간 미안한 마음이 들기도 했다. 하지만 승부의 세계는 냉정한 것.

언젠가 누군가 영스타 오락실에서 나와 대전을 했다는 것을 PC 통신에 올렸다. '캔디넌'이 나란 사실을 알면 그는 얼마나 웃을 것인가? 이길 수 있다는 가정 하에서 자신이 『화이팅 바이퍼즈』를 잘 하는 사람이라고 말할 수 있다면 한번 나에게 도전하는 것은 어떨까?

삼순이의 무패 행진에 브레이크를 건 무서운 화이터들과 함께!! 챔돌이도 같이 사진 찍게 해줘요!

알림

'나도 무적의 화이터' 코너에서 무적의 화이터를 모집합니다.

격투 액션에 자신있다고 생각하시는 분은 자신이 잘하는 작품 이름과 함께 연락처(전화 번호, 혹은 호출기)를 엽서에 써서 챔프 아케이드 담당자에게 보내 주세요. 당첨되신 분께는 무적의 챔프 화이터로서 각지의 오락실을 순회하며 다른 화이터들과의 대전 기회를 드리고 네오지오 게임 팩을 선물로 드립니다. 또 대전에 소요되는 비용은 챔프에서 전액 부담합니다. 격투 액션을 좋아하시고 내가 최강이라고 생각하시는 분께서는 연락 부탁드립니다.

- 5월 오락실 제패 순회 예정 강남역 「원더파크」에서 10, 11, 17, 18일 4일 동안 오후 4시부터 '화이팅 바이퍼즈 대회'를 개최합니다. 무적의 여성 화이터 삼순이의 무패의 행진에 브레이크를 걸 수 있다고 생각하시는 격투 팬들의 많은 참여 바랍니다.

점검! 아케이드 산업

국내 개발 업체, 발전과 침체의 딜레마

『철권2』, 『버철 화이터2』 등 최신 3D 그래픽을 이용한 게임들이 유저들에게 확실히 어필하는 시기이다. 어떻게 보면 게임만큼 시대의 급류를 타는 것도 없으며 이것이 바로 유저들의 안목이 넓어지고 있다는 것을 반영하는 것이기도 하다.

이렇게 최신 그래픽을 사용한 외국 게임에 환호성을 외치는 유저 뒤에서 묵묵히 침묵으로 일관하며 바라보는 국내 게임 개발사가 많다. 하지만 국내 개발사 역시 새로운 시도로 많은 투자와 노력으로 게임을 개발하면 한발 앞선 외국 게임들 못지않게 유저들을 기쁘게 할 수 있는 잠재력이 풍부하다. 왜 국산 게임은 재미없다고 할까? 왜 외국 3D 게임을 앞다퉈 수입하려 하는걸까? 챔프는 국내 아케이드 개발 업체를 취재하며 정부 지원 미흡, 장비의 부족, 전문 인력 부재 등의 결론을 낼 수 있었다.

외국 게임이면 OK!

과거 청소년들의 비행의 온상이 되었던 오락실이 점점 선진국형 테마파크로 바뀌면서 단순히 게임을 즐기는 곳에서 휴식과 오락을 겸비할 수 있는 장소로서 일변하고 있다. 그러나 이런 욕구를 충족시키는 미래형 테마파크의 내부를 장식하고 있는 게임기 및 게임 소프트웨어는 전부 MADE IN JAPAN. 흡사 일본의 한 매장을 들어 온 듯한 기분이 드는 건 무슨 이유에서일까?

몇년 전 『VF2』기판이 셋트당 천만원대를 상회한다는 정보를 들은 적이 있다. 그러면 『VF3』기판은 얼마나 할지 짐작이 간다. 반면 국내에서 개발한 기판은 얼마나 할지 의문이 제기된다. 물론 외국에 수출 계약을 해 많은 기판 수출을 하는 등 새로운 아이디어를 창출하는 촉망 기업체도 있다. 하지만 지금은 확실히 외국 게임이 국내 시장에선 먹히고 있는 실정이다.

'정부의 지원+전문 인력+새로운 시스템의 장비' 등 삼각 구도가 맞아 떨어져야 확실히 유저에게 먹힌다는 모 개발 업체 담당자의 말을 떠올리며 국내 아케이드 개발 업체의 개발환경과 문제점을 진단한다.

게임 제작 과정

게임 입안, 기획 : 아이디어 회의부터 시장조사 및 등장 캐릭터와 게임 스토리

그래픽 : 작성된 시나리오에 따라 캐릭터 및 배경 등의 제작에 들어간다.

프로그램 : 캐릭터의 개성이 나타나도록 백 스토리를 만드는 과정이다.

사운드(GM) : 효과음이나 BGM의 크리에이트

테스트 기판 완성 : 최종 조정만을 남겨둔 최종 조정이 끝나면 발매할 수 있는 단계의 기판 즉 테스트 기판이 완성

기판 완성(판매) : 인컴 테스트가 끝난 테스트 기판에 수정을 가해 완성품 기판이 완성

지금까지의 순서로는 외국 유명 개발 업체와 같다. 하지만 제작 완료했을 때 인기도는 차이가 난다. 그것은 게임 제작 과정 상의 문제점이 아닌 숨겨진 다른 어떤 요인이 있는 것은 아닐까?

산 넘어 산, '여기가 아닌가벼'

10~20명 정도로 구성된 영세한 국내 개발 업체들은 소프트웨어와 하드웨어의 동시 개발이라는 과제 앞에 턱없이 부족한 전문적인 인력 확보와 낙후된 개발 툴 및 전무하다고 할 수 있는 정부 지원이라는 개발 환경에서 게임을 개발하지 않으면 안되는 현실에 처해 있다. 그러면 국내 게임 개발사들이 처한 열악한 환경을 인적, 물적(정부의 지원), 그리고 기술적인 면에 걸쳐 살펴보자.

인적(인력 확보)- 아케이드용 게임은 가정용 게임이라든지 PC게임에 비해 고도로 발달된 하드웨어를 토대로 수억에 달하는 워크스테이션 장비에 전문지식을 가진 프로그래머 등 수많은 인력을 필요로 한다. 현재 20대 초반이 주요 계층을 이루는 국내 게임 개발 업체들은 병역지정업체로 지정받아 전문인력

을 확보하는 방법을 취하고 있다. 그러나 이 병역지정업체로의 길도 그다지 수월한 것은 아니다. 제작사 측에서 정통부에 지정업체 신청서를 내며 승인이 나면 업체 규모와 매출 실적 등을 평가해 1년 동안 고용할 수 있는 인원을 배정받게 되며 그 인원도 1~2명으로 극히 제한을 받게 된다. 그나마 이렇게 병역지정업체로 지정된 업체는 그나마 인력을 확보할 수 있지만 이런 혜택을 받을 수 없는 업체는 인력 수급에 큰 곤란을 받게 된다.

물적(정부의 지원)–통산산업부에서는 매년 공기반 사업중 게임 관련 과제를 공고하고 많은 업체들이 이 과제에 대한 기획안을 제출하게 된다. 그런 기획안 중에서 선택된 업체만이 1억에 해당되는 공업발전기금을 받게 된다.

그러나 치열한 경쟁과 까다로운 서류 심사를 통과했다하더라도 수시로 행해지는 중간 평가가 기다리고 있다. 또한 은행과 정보처리산업진흥회에서 저리로 융자해 주고 있지만 그것도 기술력 평가에 의한 자금 지원으로 일정한 실적을 올리지 못한 업체로서는 그 혜택을 받기가 어려운 실정이다.

기술면– 소프트웨어의 개발을 위해서 하드웨어의 뒷받침이 필요한 것은 비단 아케이드 게임만은 아니다. 그런 하드웨어의 개발에서부터 소프트웨어 프로그램을 진행하다 보면 다양한 개발 툴이 필요하게 된다. 게임 선진국인 일본에서는 하드웨어팀이 고가의 워크스테이션을 사용해 제작하지만 국내의 경우는 소프트웨어를 개발하는 프로그래머가 IBM PC를 사용해 직접 제작하지 않으면 안되는 실정이다.

하드웨어와 소프트웨어의 철저한 분업이 이루어져 있지 않은 상태에서 필요한 하드웨어가 나올 때마다 제작하지 않으면 안되고 따라서 게임을 개발하는 기간이 자연 연장되게 되는 것이다.

제작사들이 겪는 또다른 난관

게임 산업은 기술 집약형 산업으로 멀티미디어 산업의 핵심 기술이며 자원이 부족한 우리나라에게 있어선 고부가 가치 산업 중의 하나라고 할 수 있다.

그러나 근래에 들어 정부 관련 부처에서 게임을 멀티미디어 산업의 필수적 분야로 인식하고 있으나 기타 부서와 일반인들은 청소년들의 놀이 기구 또는 도박 기구로 인식되어 산업을 성장시키는데 큰 장애가 되고 있다. 게다가 94년까지 시행되지 않았던 전자게임기에 대한 특별 소비세가 95년도에 시행되어 엄청난 게임산업에 저해요소가 되고 있으며 심의제도의 다원화로 전자 게임 개발업체는 설치 장소에 구애받지 않고 아이디어에 따라 게임을 개발하고 있으나 동일한 내용의 소프트웨어라도 외형과 장소에 따라 심의 검사 단체가 다원화되어 게임 산업 발전에 큰 난관으로 자리잡고 있다.

발전 방향성

최근 국내에선 세가라든지 SNK에서 제작된 대전 격투 액션이 압도적인 인기를 누리고 있다. 언제부터인가 우리의 청소년들은 일본에서 제작된 게임에 의해 그 취향마저 일본화되어 가는 것은 아닌가 싶을 정도로 다른 나라에서는 그 예를 찾아보기 힘들 정도로 장르에 편향성을 띠고 있다. 그러다 보니 제작되는 게임 장르를 격투 액션으로 의도하는 경우가 많다. 하지만 모델 2라든지 최근엔 모델 3라든지 하는 최신예 보드로 무장된 일본 게임과 어깨를 견줄 수 있는 작품은 사실상 불가능하게 된다. 그래픽면이라든지 스토리성에서 떨어진 국내 게임을 자연 유저들은 외면하게 되고 경제적으로 뒷받침되지 않는 상황에서 계속적인 게임 개발이 어렵게 되는 업체들은 하나둘씩 문을 닫게 된다. 따라서 국내 업체들은 기존의 나와 있는 장르로 승부를 걸기보다는 독창성을 살린 우리만의 캐릭터 창출과 함께 새로운 장르를 개척해 승부를 거는 것이 미래가 보이지 않은가? 또한 게임을 즐기는 게이머들은 일본 게임을 무조건적으로 숭배하기 보다는 보다 애정어린 눈으로 국내에서 개발되는 게임을 다시 한번 돌아다 본다면 그다지 국내 게임 개발 업체의 미래는 어둡지는 않을 것이다.

국내 업체 작품인 「월드 컵 코리아」. 그러나 일본 작품에서 아이디어를 얻었다고 한다

인터뷰- 데니암 개발실 팀장 김준영

"신 장르 개척이 가장 시급한 문제라고 생각합니다"

"글쎄요. 게임 개발이라고 하는 것은 무에서 유를 창출하는 작업이라고도 할 수 있습니다. 최근 국가의 첨단 산업 추진 계획 하에 수많은 게임 개발 업체들이 의욕만을 가지고 이 분야에 뛰어든 것은 사실입니다. 하지만 이 분야의 역사가 짧은만큼 전문적인 지식과 장비 및 인력 부족으로 많은 어려움을 겪고 있는 업체가 많습니다. 기존의 인기있는 일본 게임을 카피한다든지, 3, 4개월만에 대충 만들어 팔아버리는 업체가 많았던 것도 사실입니다. 그러다 보니 자연 게임의 완성도가 떨어지고 당연 유저들에게 외면을 받을 수 밖에 없었다고 생각합니다."

데니암의 게임 개발실 터줏대감 김준영 팀장의 그동안 국내 아케이드 게임 개발 업체의 진단은 어쩌면 유저들 보다는 개발사들에게 화살이 돌아간 듯한 느낌이 든다.

"우리나라 아케이드 시장이 일본의 격투 액션이 인기가 있는 건 사실입니다. 하지만 이런 장르를 추종해 국내 개발 업체가 도전한다고 하는 건 아직까지 시설적인 면이나 기술적인 면이 뒷받침되어 있지 않은 현상황에서는 우리라고 생각합니다. 따라서 지금까지 어떤 나라에서도 손대지 않았던 새로운 장르를 우리만의 독창적인 캐릭터로 시작하는 것이 국내 개발업체의 나아가야할 방향이 아닌가 하고 생각됩니다."

5월에 펴줄 게임 『크로키』와 『카리안 엑스』 등의 작품 출시를 앞두고 있는 데니암에서는 약 5개월에 걸쳐 제작된 『크로키』는 아케이드로서 새로운 분야를 개척하겠다는 김준영 팀장의 포부 하에 개발 팀 전원의 땀의 결정체라고 할 수도 있다.

이같이 새로운 영역 개척과 자신이 하는 일에 자부심을 갖는 개발사들이 많는 한 최첨단 게임 산업의 강국으로서 각광받을 날도 멀지 않을 것이다.

격투 게임의 진화와 커맨드기의 발전

1987년 8월. 아케이드(오락실)에 신 스타일의 게임이 나타났다. '8방향 레버와 버튼 6개 사용'의 최첨단 개념, 얼핏보기에는 도저히 익숙해지기 어려운 스타일이 등장한 것이다. 『스트리트 화이터』. 격투게임이라는 폭발적 인기 장르를 만들고 격투게임 유행의 교두보 역할을 한 이 게임은 최초로 커맨드기(↓↘→, ↓↙←,→↓↘)가 사용된 게임이었다. 이 커맨드기는 그 후 격투게임에서 계속 이용되며 현재까지도 사용되고 있다. 챔프는 날로 인기를 더해가는 격투 게임의 커맨드를 알기 쉽게 정리해 보았다.

장풍류(↓ →) 기술의 발전

● 원거리 공격은 유저의 희망

멀리 떨어져 있는 적을 공격하는 가장 대표적인 기술이 바로 「장풍류」 기술 이다. 이 기술은 지금까지 이어져 오면서 여러 게임에서 사용됨에 따라 조금씩 변해왔지만 아직까지의 공통점은 「자신의 기를 모아서 던진다.」 이다. (마이 시라누이의 화접선은 예외)

1. 스트리트 화이터 시리즈

이 커맨드를 최초로 사용한 게임은 앞서 말했듯이 『스트리트 화이터』이다.

발매당시 아케이드에서 엄청난 인기를 누렸다. 당시 우리나라에서 제목이 『세계 무도 선수권 대회』였는데 양 손바닥에 기를 모아서 방출하는 기술인 「파동권」이 너무 강해 유저들 사이에서는 「장풍」이란 제목으로 불리울 정도였다.

초대 스트리트 화이터에서는 기술이 부드럽게 입력되지 않아 레버를 마구 비벼야만(?) 일명 「장풍」이 나가곤 하였다. 위력도 엄청나서 파동권 세대만 맞으면 K.O될 정도였다. 그 후 1991년 3월에 발매된 『스트리트 화이터 2』. 이 게임은 전작을 훨씬 능가하는 인기를 누리게 되었고 그 결과 이 게임 시리즈가 지금까지 이어지고 있다.

하지만 이 게임의 기본은 전작인 『스트리트 화이터』에서 만들어낸 커맨드기 였다. 커맨드 입력은 아주 부드러워졌지만 위력이 약화되어 유저들에게 충격을 가져다 주었다.

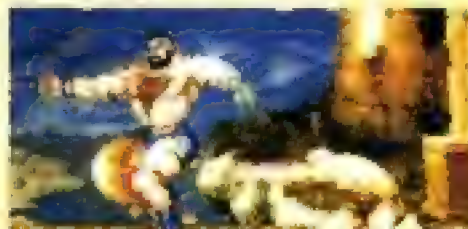
장풍류의 위력은 날이 갈수록 약화되어가고 있지만(이제는 초필살기류의 파동권이 초기작의 파동권과 위력이 비슷할 정도이다) 여전히 이 게임에서 빼놓을 수 없는 기술 중의 하나다.

격투게임의 가장 대표적인 기술이 된 파동권. 기술의 빠르기, 공격 후 딜레이 등이 격투게임의 '장풍류' 기술 중 가장 표준이라 할 수 있다 고우키의 파동권이다

장풍류 기술 종류

- 파동권 (류, 켄, 고우키, 사쿠라)
- 기공권 (춘리)

춘리가 기공권으로 켄을 공격하고 있다

- 요가 파이어 (달심)
- 타이거 숏 (사가트)
- 사이코 숏 (베가)
- 아도권 (단)

사가트의 타이거 숏

2. 아랑전설 시리즈

1991년 발매. 3인의 주인공(테리, 앤디, 죠)을 중심으로 하여 만든 게임이다.

이들의 기술 중 테리 보가드의 「파워 웨이브」의 효과는 매우 돋보였다.

당시의 상식을 깨고 지면에서 솟아오르며 적에게 돌격하는 기술이었다.

또한 앤디 보가드의 기술인 「비상권」은 일반적인 「장풍 커맨드」를 반대로 입력해야 했고 죠 히가시의 기술인 「허리케인 어퍼」는 장풍 커맨드를 더 크게 입력해야 하는 (1/4바퀴가 아닌 1/2바퀴를 돌리며 입력) 호쾌한 기술이었다.

1992년 『아랑전설 2』가 새로 발매되고 계속 시리즈가 이어오면서 모양이 변한 「장풍류」 기술이 많이 보여졌다. 대표적인 예로는 마이 시라누이의 「화접선」, 첸신잔의 「기뢰포」, 진숭수의 「제왕천근권」 등이 있다.

장풍류 기술 종류

- 파워 웨이브 (테리 보가드)
- 비상권 (앤디 보가드)

앤디의 비상권

- 허리케인 어퍼 (죠 히가시)
- 화접선 (마이 시라누이)
- 기뢰포 (첸신잔)
- 블리츠 볼 (볼프강 크라우저)

블리츠볼과 열풍권이 격돌한다!

- 열풍권 (기스 하워드)
- 토르네이도 어퍼 (액셀 호크)
- 제왕천근권 (진숭수, 진숭뢰)

3. 용호의 권 시리즈

1992년에 처음 발매되었고 거대한 캐릭터들이 줌인-줌아웃되며 박력있는 격투를 펼치는 게임이 바로 『용호의 권』이다

이 게임에서도 「장풍류」 기술은 역시 사용되었다. 주인공인 료 사카자키의 「호황권」과 로버트 가르시아의 「용격권」은 설명할 필요가 없는 기술일 것이다.

기력 게이지를 사용한 용호의 권 시리즈에서 타 게임의 장풍류 기술과 다른 특이점은 기력이 모자라면 장풍이 안나가거나 작은 크기로 나간다는 것이다.

이 게임에서의 특이한 「장풍류」 기술은 바로 여성 캐릭터 킹의 「베놈 스트라이크」이다. 이 시리즈에서 가장 빠른 스피드를 자랑하는 이 기술은 특이하게도 발로 발사하는 기술이다.

타 캐릭터의 기술보다 훨씬 빠르고 딜레이도 거의 없고 위력도 쓸만한 기술로 「역시 손으로 때리는 것보다는 발로 차는 게 더 좋다.」라는

진리를 증명한 기술이었다.

장풍류 기술 종류
- 용격권=호황권 (로버트 가르시아, 료 사카자키, 유리 사카자키, 타쿠마 사카자키)

이것이 킹의 베놈스트라이크다!

타쿠마가 호황권을 사용하고 있다

- 베놈 스트라이크 (킹)
- 메가 스메쉬 (존 크로리)
- 버닝(롤링) 어퍼 (미키 로저스)

4. 사무라이 시리즈

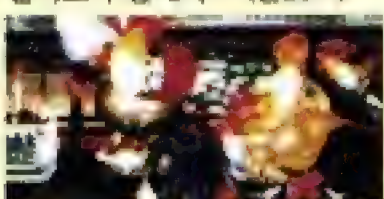
거리 한복판에서 칼을 지닌 사무라이들이 불꽃튀는 승부를 겨룬다! 1993년 처음 발매된 사무라이 시리즈이다. 피가 튀고 몸이 잘리는 등 무기를 사용하는 파격적인 격투를 보여준 이 게임에도 역시 「장풍류」 커맨드는 널리 사용되었다.

이 게임의 주인공인 패왕자가 사용하는 장풍류 기술은 「오의 선풍열참」이다. 자신의 검을 휘둘러 회오리를 일으켜 적에게 보내는 기술인데 명중시 적이 하늘높이 올라갔다가 떨어지는 것이 특징이다.

이 게임에서 사용된 특이한 기술은 왕호의 「기공폭전법」이다. 「장풍류」 기술을 응용한 것이다. 이 기술을 입력하면 왕호가 높이 점프해서 상대방을 뛰어넘으면서 칼을 힘껏 던진다. 그러면 그 칼이 땅에 박히면서 큰 폭발을 일으키는데 상당히 박력있는 기술이다.

장풍류 기술 종류
- 오의 선풍열참 (패왕자)

오의 선풍열참을 받아라!

- 열풍 수리검 (핫토리 한조)
- 플라즈마 블레이드 (갈포드)

기공폭전법

5. 더 킹 오브 화이터즈 시리즈

더 킹 오브 파이터즈(이하 킹오파)는 인기 캐릭터들이 총 집합한 격투게임이다.

킹오파의 가장 대표적인 장풍류 기술은 구사나기 교의 백팔식 암흑가르기가 있다. 이 기술은 손에서 불꽃을 만들어 지면으로 던지는 기술로 스피드도 빠르고 키가 작은 적들도 견제할 수 있다.(친번개 같은 작은 캐릭터는 비상권이나 용격권같은 공중으로 던지는 장풍류 기술을 피할 수 있다.)

장풍류 기술 종류
- 백팔식 암흑가르기 (구사나기 교)

지면으로 나아가는 교의 필살기

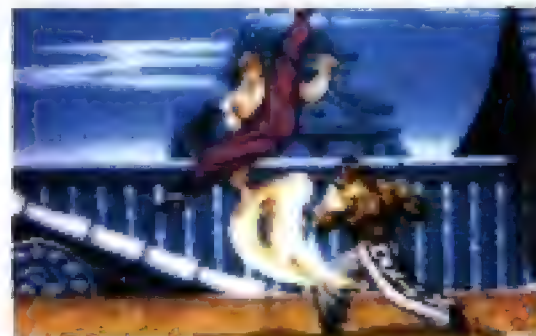
- 사이코 볼 어택 (아테나)

아테나의 사이코볼이다

- 열풍권 (루갈)

6. 기타 장풍류 기술들

장풍류 기술이지만 커맨드가 다른 기술들이 있다. 대표적인 것이 「←(모은 후)→」의 커맨드이다. 이 커맨드의 대표적인 기술에는 가일의 「소닉붐」, 하이테른의 「크로스 카터」, 쥬베이의 「센베 수리검」 등이 있다.

이 기술들의 공통점은 모아서 쓰는 만큼 기술 사용에 시간이 걸리지만 그만큼 속도가 빠르다는 점이다. (물론 강버튼으로 했을 경우)

디제이의 에어슬래시도 기타 장풍류 커맨드이다

승룡권류(→↓) 기술의 발전

공중으로 점프해서 공격하는 적에게 반격하는 기술이 승룡권류의 기술이다. 대부분 승룡권류 기술들의 공통점은 기술을 사용할 때 약간의 무적시간이 있다는 것과 공중으로 상승한다는 것이다.

이 기술은 장풍류와 함께 여러 격투게임에서 사용되고 있다.

1. 스트리트 화이터 시리즈

승룡권류 기술의 원조 게임 시리즈. 대표적인 기술은 역시 류, 켄의 승룡권이다. 초기의 승룡권은 류, 켄 모두 위력, 용도가 같았지만 시리즈가 진화되어옴에 따라 점차 차이를 두게 되었다.

현재 류의 승룡권은 명중시 적을 일격에 쓰러뜨리지만 전방으로의 거리가 짧다. 하지만 켄의 승룡권은 손에서 불꽃이 생기며 적을 연타하며 공격하고 대각선 위쪽으로 비스듬하게 상승한다. 그래서 약간 떨어진 적도 공격이 가능하다. 사쿠라의 사앵권은 적에게 달려가서 적을 연타하며 뛰어 오르는 기술이다.

승룡권류라 할 수 있지만 무적시간이 없는 것이 흠이다. 겐의 역룡은 발버튼을 사용하는 승룡권류 기술이다. 버튼 연타시 공중에서 여러번 공격한다는 특징이 있다.

장풍류 기술 종류
- 승룡권(류, 켄, 고우키)

켄의 승룡권이 작렬한다

- 사앵권 (사쿠라)

사쿠라의 사앵권이다

- 역룡 (겐)
- 소울 스루 (로즈)
- 타이거 블로우 (사가트)
- 캐논 스파이크 (캐미)

2. 아랑전설 시리즈

보통의 격투게임 시리즈에서는 주인공 캐릭터는 승룡권류 기술들을 반드시 가지고 있다. 하지만 아랑전설 시리즈는 좀 다르다. 특이하게도 이 시리즈는 초기작인 아랑전설~아랑전설 스페셜까지는 승룡권류의 커맨드를 사용하는 기술을 가진 캐릭터가 없었다(아랑전설 3은 제외). 다시 말하면 이 게임에서는 승룡권류의 대공기술을 가진 캐릭터는 많지만 커맨드가 다르다는 것이다.

「↓(모은 후)↑」 또는 「↓↘→」 등의 커맨드를 사용했다. 이 커맨드의 기술에 관해서는 후에 언급하기로 하고 승룡권류의 성격에 맞는 기술들만 알아보도록 하겠다.

진승회의 제왕천이권은 공중으로 점프하며 양 손을 휘두르며 적을 공격하는 기술이다. 위력이 상당히 강하고 공격의 우선권도 좋아서 쓸만한 기술이다.

홍푸의 제공열화곤은 홍푸의 무기인 쌍절곤서 불꽃이 나오며 그것을 공중으로 휘두르며 점프하는 기술이다. 접근전을 주특기로 하는 홍푸에게는 없어서는 안될 중요한 기술이다.

이것이 바로 홍푸의 제공열화곤이다

3. 용호의 권 시리즈

용호의 권 시리즈도 승룡권류 기술을 상당히 싫어하는 게임이다. 료와 로버트만이 승룡권류 기술을 가지고 있다. 대표적인 기술에는 로버트의 빌드어퍼가 있는데, 무적시간이 짧고 공중으로 너무 높이 올라가는 경향이 있어서 반격당하기 쉬운 기술이다.

반격당하기 쉬운 빌드어퍼

4. 사무라이 시리즈

사무라이 스피리츠 시리즈의 대표적인 승룡권류 기술이라면 역시 패왕자의 오의호월참이 있다.

칼을 크게 여러번 휘두르며 점프하는 기술인데 적을 공격하는 타이밍을 잘 맞추지 못하면 오히려 기술을 사용한 패왕자쪽이 더 큰 피해를 입을 수 있다.

겐쥬로의 동패광역진도 승룡권

류의 기술이다. 패왕자가 칼을 여러번 휘두르며 공격하는데 비해 이쪽은 촤악~! 하고 한번에 칼을 위로 올린다.

패왕자의 오의호월참

박력 만점의 동패광역진

5. 더 킹 오브 화이터즈 시리즈

주인공인 구사나기 교의 라이벌, 이오리 야가미의 기술인 백식귀소가 있다.

이 기술은 손끝에서 불꽃이 나오며 적을 공격하는 기술인데 딜레이가 의외로 적어서 연속 사용시 상대방을 당황하게 만들 수 있다.

그밖에 아테나의 사이코 소드 등이 있다.

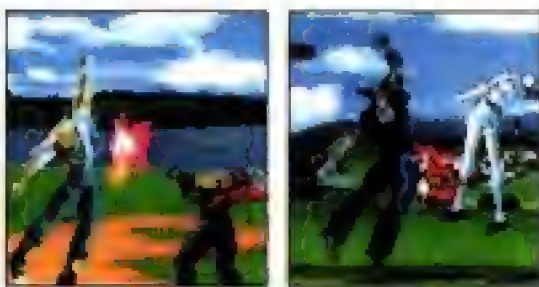
사용하기 좋은 백식귀소

아테나의 신기술 사이코소드

6. 철권 시리즈

차세대 격투게임이라 불리우는 철권에도 승룡권류의 기술이 있다.

카즈야, 헤이하치의 뇌신권, 아머킹과 로저(알렉스)의 다크스매시가 바로 그것이다. 이 기술들도 승룡권류 기술의 특징인 「공격이 성공하면 적에게 큰 데미지를 주고 공격이 실패하면 무방비상태가 된다.」를 가지고 있다.

하지만 카즈야의 경우에는 뇌신권 후 하단각, 중단각 등이 연속으로 사용 가능하므로 안심하고 사용해도 될 듯하다.

카즈야와 헤이하치의 뇌신권. 모양이 똑 같다

7. 기타 승룡권류 기술들

승룡권류의 특징을 지녔지만 조작법이 다른 기술들이 있다.

대표적인 예가 테리 보가드의 라이징 태클, 김갑환의 비연참 등이 있는데 이 기술들의 특징은 「↓(모은 후)↑」의 커맨드이기 때문에 적이 점프해서 공격할 것을 미리 예측해야 한다는 점이다. 또 죠 히가시의 타이거 킥(↓↘→↗)도 조작법이 다른 기술 중 하나이다.

가일의 섬머솔트킥도 조작법이 다른 승룡권류 기술이다

하늘로 치솟는 타이거킥

차세대 게임의 커맨드들

요즘 게임센터에 가보면 『버철 화이터 2』, 『철권 2』, 『파이팅 바이퍼즈』등 3차원의 박력넘치는 게임들을 볼 수 있다. 지금까지의 2차원 게임들과 차별을 두고 만들어진 게임인데 기술 입력시 지금까지의 커맨드를 그대로 사용하거나 새로운 방식의 커맨드를 사용하고 있다.

최초의 3D 격투게임 버철 화이터

■ 공통적인 커맨드 「↑+버튼」

일명 「다운공격」. 1994년 11월 『버철 화이터』가 발매되었다.

이 게임이 발매되었을 당시 사람들은 여러면에서 놀랐다. 특히 '쓰러져 있는 적을 공격한다'는 점이다. 그때까지의 2차원 격투게임에서는 적이 쓰러져 있으면 일어날 때 까지는 공격할 수 없었기 때문이었다.

그 후 차세대 격투게임들이 계속 발매되었지만 「다운공격」만은 빠지지 않고 꼭꼭 들어갔다. 차세대 격투게임에서는 허무맹랑한 기술(장풍 등)은 배제하고 실제로 있는 무술들을 기본으로 하여 기술을 만들어 냈다. 차세대 격투 게임은 적은 버튼을 사용하면서 많은 기술들을 만들어 내고 있다. 때문에 또 차세대만의 공통 커맨드가 만들어지게 되었다. 바로 버튼의 연타이다. 같은 버튼이라도 연타를 하면 서로 다른 동작을 취하여 적을 공격한다. 2차원 격투게임에서 같은 버튼을 누르면 계속 같은 동작만을 취한 것에 비한다면 다분히 획기적이다.

아키라의 다운공격

■ 던지기 기술의 진화

단순히 레버를 적을 향하고 버튼을 누르던 2차원 게임과는 달리 버튼 두 개를 동시에 누르는 것으로 바뀌었다. (기본 던지기의 경우)

라우의 던지기 공격

이것은 레버와 버튼을 이용한 복잡한 기술의 구현이 필요하게 되었고 순식간에 승패가 판가름나는 차세대 격투게임의 특징 때문에 만들어진 것이다.

차세대 격투 게임들을 자세히 관찰해 보면 서로 다른 게임이지만 같은 기술을 사용하는 캐릭터가 있음을 쉽게 알 수 있다. 차세대 게임은 실제 무술을 응용한다는 점에서 기존의 게임과 차별화 되었고 게임에 사용할 수 있는 무술은 그리 많지 않기 때문이다.

예를 들면 버철 화이터2의 아키라의 철산고와 파이팅 바이퍼즈의 반의 철산고가 있다. 이 기술은 커맨드(←→→)도 똑같고 위력 또한 비슷하다.

똑같은 기술. 철산고

철산고의 단점 또한 똑같다.

공격이 실패하면 딜레이가 생기기 때문에 상당히 위험해진다는 점이다. 다만 차이점이 있다면 반의 철산고는 대쉬 후에 사용할 수 있다는 점이다.

「자이언트 스윙(←↙↓↘→)」도 많이 애용되는 기술중 하나이다. 엄청난 파워와 박력을 자랑하는 이 기술은 주로 힘센 레슬러 캐릭터가 사용한다. 버철 화이터의 울프가 사용하는 자이언트 스윙은 더이상 말이 필요가 없을 듯하다.

킹의 자이언트 스윙

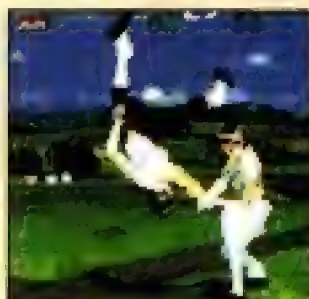
철권 시리즈의 킹과 아머킹, 파이팅 바이퍼즈의 삼맨도 이 기술을 사용하는데 모두 강력한 파워를 자랑한다. 이 기술의 공통점은 상대방에게 엄청난 데미지를 준다는 점과 아주 가까이 있지 않으면 실패한다는 점 등이 있다.

삼맨의 자이언트스윙은 누워있는 상대에게도 사용할 수 있다

■ 독특한 「반격기」

지금까지의 격투게임은 사실 엄청나게 단순했다. 「A가 공격을 시도했을 경우 B는 막거나 맞아야 한다. 그 후 A의 공격이 끝나면 다시 B가 공격하고 또 A는 그 공격을 막거나 맞아야 한다」라는 단순한 패턴의 연속이었다. 이러한 것을 획기적으로 바꿔놓은 것이 바로 「반격기」이다. 막거나 맞아야 하는 단순한 패턴의 격투를 더욱 실제적인 것으로 바꿔놓은 것이다. 반격기 사용의 공통점은 적의 공격을 예상해야 한다는 점이다. 아키라의 외문정주가 유명하지만 처음 하는 사람은 약간 사용하기가 힘들다.

유명한 아키라의 외문정주

카자마 준과 폴 피닉스의 반격기는 방법도 비슷하고 사용도 쉽다. 카자마 준의 반격기는 「←+LP+LK 또는 ←+RP+LK」인데 적의 공격을 잡아서 꺾는다.

폴 피닉스의 반격기는 「←+RP+RK」로 적의 공격을 넘겨서 공격한다.

사용법이 쉬운 준의 반격기

겜훈장

"아아~ 따스한 햇살이 나의 코를 찌르고 우리 모두가 챔프를 재밌게 보는데 그 누군가가 내게로 다가와 무슨말을 건네고 사라져버린 지금에서야 깨닫게 된 것은 어떤 연유에서일까.
우~ 아니 이건 도대체 무슨 뜻일까하는 독자가 있다면 이제는 모든 걸 잊고 다시 시작한다는 생각으로 겜훈장에게 궁금증을 전화 아닌 엽서로 물어보세요!
그럼 여러분 96의 봄을 행복하게 맞으시고 게임이 자주 막히시길 그래야 할일이 생기니

Q 안녕하세요. 저는 SFC를 보유하고 있는 유저입니다. 지금은 초무투전3를 즐기고 있읍니다만 손오공이 3단 변신을 할 수 있다고 들었습니다. 할 수 있으면 알려주시고, 단 한가지 저는 네오지오CD를 구입하려고 합니다. 화이터즈 스워즈와 네오지오 CD는 어디에서 구입하면 됩니까?

A 조금은 슬프시겠지만 손오공의 3단 변신은 없습니다. 그리고 네오지오에 관련된 상품들은 네오지오를 취급하는 곳에 가시거나 전화를 하시면 구입하실 수 있고 네오지오 CD는 국내 정식발매 품목이 아니라서 불법 이외에는 구입할 수 없습니다.
??? /

Q 겜훈장님!한가지 물어볼 것이 있어서 이렇게 엽서를 띄웁니다. 물어볼 것은 다름아닌 챔프 아트 갤러리에서 장원, 준장원외의 당첨자들은 챔프점수 1000점을 받는지요? 그리고 4컷 만화를 그려도 1000점을 받을 수 있는지 궁금하니까 꼭 알려주세요.

A 챔프 아트갤러리에서 장원,준장원,준준장원에 뽑히시면 상품을 드리고 그외의 입선작들은 챔프점수 1000점씩을 드립니다. 4컷 만화도 물론 1000점을 드리지요.
안지훈 :

Q 겜훈장님 저는 버철화이터에 관심이 많은 아이입니다. 저는 새턴이 없고 컴퓨터가 있는데 컴퓨터용 버철화이터2가 나오는 날이 언제인지 좀 알려주세요.

A 안타까운 현실이군요!버파2는 아직 PC로 이식된다는 말은 없습니다. 그보다 새턴을 한대 구입해서 버파2를 하는게 병인군에겐 좋을듯 싶네요! 그렇다고 꼭 사라는 뜻은 아니에요.
성병인 :

Q 겜훈장님 내말좀 꼭 들어주세요! 저는 새턴용 마법기사 레이어스를 하는 유저입니다.그런데 문제가 하나 생겼어요. 얼리있는 호수 레이크드에서 왼쪽, 오른쪽에 있는 메달리온을 도저히 찾지 못하겠어요. 꼭 좀 답변을 부탁합니다.

A 에~ 막힐 것이 없는데 이것참 기억이 싱숭생숭하네요. 호수 레이크드에서는 두갈래의 길이 나오는데 왼쪽 숲에서는 히카루의 마법을 사용해서 풀어나가시면 되고 오른쪽 숲에서는 막다른 길로 들어가게 되면 바닥이 좀 이상한데 호호이 후의 마법을 사용해서 통로를 만들어 다른 숲으로 이동해서 진행하면 됩니다. 물론 메달리온 찾는 것도 잊으면 안되겠죠! 마법기사 레이어스에서는 트랩이 마법을 사용해야만 풀리는 게 많이 있습니다. 그건 대충 아시겠죠?
XXX :

Q 겜훈장님!!저는 진설 사무라이 스피릿츠에 푹 빠져 있는 유저랍니다.형말대로 몸이 짤린다고 들었습니다. 그래서 사지 못하고 있고, 석달간 고민을 했습니다. 정말 형말대로 몸이 짤립니까 아니면 짤리지 않습니까? 제발 제 고민좀 풀어주세요 겜훈장님??

A 네오지오용 소프트나 일반 아케이드 게임이나 모두 외수용과 내수용 두가지로 나뉘는데 외수용의 경우는 미국판으로 몸이 짤리지 않고 내수용의 경우는 일본판으로 몸이 짤립니다.
XXX / 주소 없음

X세대 훈장의 옷차림에 자유를 달라! 500점
권상근 / 경북 구미시 황상동 98-2 2층 1호

게임계의 나폴레옹 겜훈장! 500점
이상규 ,

Q 안녕하세요?겜훈장님 요즘 환절기라 감기가 유행인데 건강은 어떠세요.제가 글을 보내는 이유는 챔프뉴스를 보고 너무 놀라서입니다. 바로 새턴이 3월22일부터 저가형 새턴을 발매한다고 하는데 국내에는 언제 발매가 되며 가격은 정말 16만원 정도인지 궁금합니다. 또 PS도 3월28일부터 값이 내린다고 했는데 이것 역시 국내에선 언제 발매되며 가격은 얼마 정도인지 궁금합니다. 저는 요번에 게임기를 바꾸려고 하는데 조언을 부탁 드립니다. 또 네모네모 로직을 풀 수 있는 방법을 가르쳐 주세요. 문제는 자꾸 쌓여가는데 풀리지 못해 답답합니다. 그럼 몸 건강히 안녕히 계세요.

A 그렇지 않아도 감기에 고생을 하고 있습니다. 콜록 콜록 아! 질문! 지난달 챔프뉴스에 실린 기사! 예! 그렇습니다. 저가형 새턴! 국내에 들어오긴 들어왔는데(물론 불법으로) 가격은 종전과 다를 게 없습니다. 또, PS가 문제인데 가격은 그대로이고 보너스로 메모리 카드와 2P패드까지

준다니 GOOD뉴스가 아닐 수 없습니다. 그러나 조언을 "이거 사세요"라고 할 수 없는 문제니 본인이 마음에 드는 소프트가 있는 하드를 구입하시는게 어떨지

이성훈:서

겜훈장님! 저는 시뮬레이션을 좋아하는 12살의 새턴 유저입니다. 은하영웅전설이 새턴으로 발매된다는데 발매일은 언제며 가격은 얼마입니까? 또 플레이 방법은 IBM과 같고 얀 등을 제국에서 플레이하는 법도 똑같습니까?

은하영웅전설이 새턴으로의 발매는 시간이 좀 걸리는 것같군요. 가격은 미정입니다. 그리고 게임 플레이에 관한 문제인데 IBM과는 완전히 판이한 시스템으로 전개됩니다. 그리고 나머지 질문에 관한 정보는 아직 불충분하므로 답변해드릴 수가 없군요.

XXX /

안녕하세요. 겜훈장님! 저는 철권에 매료되어 PS를 구입한 학생입니다. 다름이 아니라 철권2에서 각 캐릭터로 데빌을 이겨 중간 보스가 나오게 했는데 유독 알렉스와 로저만 나오지 않습니다. 혹 복사CD가 아닌지요? 또 릿지 레이서 레볼루션에서 □× 버튼을 누르면 드리프트에서 점수를 매긴다는데 그 또한 되지 않습니다. 답답함에 이루 말할 수 없으니 부디 방법을 알려 주세요. 참, 실황 파워풀 프로야구에서 윙크시키는 비법 말고 다른 비법은 없나요.

일단 아무 캐릭터나 고른 뒤 스테이지 3까지 가서 라이프 게이지를 주먹한대 맞으면 K.O 당할정도의 에너지로 상대와 어느정도 같게 만든 후 이기면 "엑설런트"란 말이 나오면 성공. 그러면 다음 스테이지에서 알렉스나 로저를 만날 수 있을거예요. 두번째 질문에 대한 답변입니다. 타임 트래이얼 선택 후 자동차를 선택한후 스타트에 커서를 맞춘 뒤 □와 ×를 동시에 누르면 됩니다.

박재경 :
103호

안녕하세요. 장훈겜님(겜훈장만 꺼꾸로), 저는 드래곤 퀘스트를 즐기는 소년이예요. 전설에 검을 얻고 사리가 공동묘지에 갔다온 것을 보고 말을 했어요. 그 판은 클리어한 것인가요? 또, 트롯카가 어디 있는지 정확하게 알려주세요. 안녕히계세요.

훈장은 재키였단 말인가? 500점
전영국 /

사리가 공동묘지에서 돌아오면 자신의 집에 들어가 나오지를 않습니다. 그때 뒤따라 들어가서 사리와 이야기하면 사리가 자신의 눈을 똑바로 보라고 말하는데 여기서 사리와 마주보고 있으면 문제는 해결됩니다. 물론 녹슨은 전설의 검을 가지고 있어야지요. 그리고 트롯카가 무엇인지 모르겠군요.

김준범

겜훈장님!저는 지금 「슈퍼마리오RPG」를 즐기고 있는데 침몰선의 6개방중2개밖에 클리어하지 못했어요. 어떻게해야 이카와 빨리 싸울 수 있습니까? 그리고 비만 거북 동딱지는 어디있는지 제발 가르쳐주세요. 제발,제발 부탁이에요.

이카와 빨리 만나고 싶다고 그냥 만날순 없죠! 차근차근 하나씩 해가는 것이 중요합니다. 그것은 〈すいぞくかん〉방안에 숫자가 쓰여 있는 블럭에 차례대로 암호를 입력하고 문앞에 나팔같은 곳에다 말을 하면 이카의 봉인이 풀리게 되고 싸움이 시작됩니다.

김현태:
대우A

안녕하세요. 겜훈장님. 저는 풋내기 SFC 유저입니다. 저는 한달전부터 드래곤퀘스트 6를 하고 있는데요 1주일 전 저는 큰 문제가 생기고 말았어요. 바로 정보원 호크 때문이에요. 호크의 2번째까진(신부님,지하쇼걸) 찾았어요. 하지만 바텐더를 못찾고 있어요. 바텐더에게 물어봐도 효과가 없어요. 도대체 어디 어떤 바텐더에게 물어봐야하죠. 이왕이면 사진도 보여주세요. 이 문제 때문에 머리털 빠지겠어요.

지하술집에는 바텐더가 여러명 있는데 이 사람들은 상대할 필요가 없고 지상에 있는 바텐더에게 말을 걸어야 하는데 그냥 정면에서 아무리 말을 걸어도 안됩니다. 그렇다면 어떻게 하는고하니 그 술집 뒷편에 통하는 입구로들어가 말을 걸면 됩니다.

김옥현

안녕하세요. 저는 MD유저입니다. 제가 궁금한 것은〈베어너클3〉에 관한 것입니다. 제 친구들 말로는 〈베어너클3〉에 많은 비법이 있다던데 좀 가르쳐주세요. 다음엔 ARC에 관한 질문인데요. 더 킹오브 화이터즈95에서 루갈과 사이슈외에 다른 캐릭터를 고를 수 있다던데 좀 가르쳐 주세요. 마지막으로 MD에 관한 공략집은 어떤 것이 있나요? 꼭 가르쳐 주세요.

어이구 힘들게 기억해낸 금쪽같은 비법을 알려드리오니 눈여겨 보시길. 첫번째로 캥거루를 고르는 방법:타이틀 화면에서 십자버튼 위와 B버튼을 누르면서 스타트를 누른다. 그러면 플레이어 선택화면에서 캥거루 빅터를 선택할 수 있습니다. 또 라운드 2에서는 캥거루가 적으로 등장하는데 이때에는 함께 나타나는 댄치만 쓰러뜨리고 캥거루를 도망가게 하면 컨티뉴할 때에 사용할 수 있습니다.

같은 캐릭터로 플레이 하기:스토리모드의 2인 동시 플레이에서 1P와 2P를 같게 할 수 있는 비법은 모드 선택화면에서 2P패드의 십자버튼아래와 C를 누르면서 2인용을 선택하면 됩니다.

김민호 /

겜훈장님 저는 지금 궁금한 것이 너무 많습니다. 저희 집에는 새턴이 있고 「더 킹 오브 화이터즈95」를 즐기고 있습니다. 새턴용 「더 킹 오브 화이터즈95」도 아케이드와 마찬가지로 루갈, 사이슈, 초이오리, 초교를 선택할 수 있다고 하는데 알려주시면 감사하겠습니다. 그리고 새턴용으로 「화이터즈 스워드」와 「아랑전설 3」가 나온다고 들었습니다. 나온다면 발매일과 가격을 꼭 알려주세요.

재미있는 게임을 하시는군요. 루갈과 사이슈는 게임을 한번 클리어하면 세이브를 하겠냐고 묻는데 예스라고 하면되고 초이오리와 초교는 없는 걸로 판명되었으니 모든 SS팬들은 오해 마시기를. 마지막으로 화이터즈 스워드는 아직 미정이며 아랑전설3는 5월 31일로 결정됐습니다.

박수남:
A103동

겜훈장님께, 훈장님! 저는 ARC 게임 경력이 10년이 되는 ARC유저입니다. 많은 세월 때문인지 ARC격투게임을 꽤 합니다. 하지만 굉장히 궁금한 것이 몇가지 있습니다.

궁금증(1) KOF'95에서 초이오리와 초교를 고르는 방법이 있다고 합니다. 독자 금단의 비법의 방법을 봐도 골라지지 않습니다.정확한 방법을 알려주세요!

궁금증(2) REUL BOUT 아랑전설에서 ↓↓A와 ↓↓C를 사용해 초 필살기를 쓸 수 있는 금단의 비

법을 알려주세요!

궁금증(3) 버파 2에서 아키라가 적을 K.O 시킨 후, 승리 포즈에서 가만히 멈추어 있습니다. 이것을 어떻게 하는지 알려주세요.

참 오래도 되셨군요. 초등학교부터겠죠?. 그런데 초이오리와 초쿄는 없는 것으로 판명 되었습니다. 두번째는 우선 전원을 껐다 킨 다음 버튼을 모두 눌러보세요. 그러면 화면에 날짜와 연도가 나오면 성공입니다. 그러면 초필살기와 잠재능력을 사용할 수가 있어요. 세번째는 K.O 직후 가드버튼과 킥버튼(킥캔슬)을 반복하세요. 그후 리플레이 장면에서 스타트 버튼을 누르세요! 이만하면 답변에 만족하시죠!

이규하 :

안녕하십니까? 겜훈장님 저는 지금 3DO를 보유하고 있는 유저입니다. 저는 장르 중에서 3D대전액션을 무척 좋아합니다. 그런데 막상 3DO에서는 3D 대전액션 찾기가 힘듭니다. 겜훈장님, 3DO에 3D대전액션이 있습니까? 없다면 대전액션 몇가지 추천해주세요.

지금으로선 아직 3차원 대전액션은 국내에선 판매되는 게임이 없습니다. 현재 추천할 만한 게임은 『슈퍼 스트리트 화이터2 터보』정도입니다. 앞으로 나올 게임은 『극초 호권』이 있습니다.

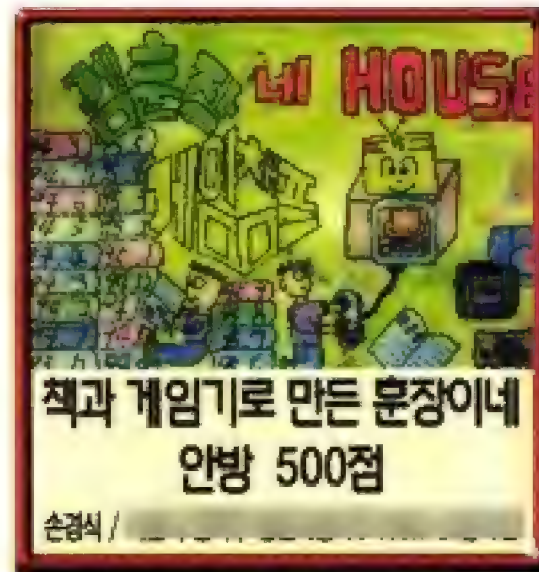
XXX
빌라

안녕하시렵니까, 겜훈장님? 제가 물어볼 것은 PS용 『철권2』인데 어떻게 하다보니 캐릭터가 갑자기 8 10세 정도의 아이로 변하던데 어떻게 하는 것입니까? 그리고 『제4차 슈퍼로봇대전S』에서 세이브를 하다보면 가끔가다 포맷 어쩌구 저쩌구 나오더니 예스나 노를 골라도 메모리 카드에 있던 모든 세이브가 지워지던데 왜그럽니까? 블럭도 많이 남았는데... 마지막으로 『KOF'96』은 언제쯤 아케이드에 나옵니까?

아니! 나이까지. 놀랍군요! 대두 모드를 말하는 것같은데 그건 캐릭터를 선택하자마자 셀렉트 버튼을 누르고 있으면 캐릭터의 머리가 두배로 됩니다. 그러면서 체격도 진관군이 말한 대로 작아집니다. 그리고 『4차 S』가 문제인데 그건 메모리 카드가 외부에서 삽입하는 것이기 때문에 불안한 점도 있지만 블럭이 많이 남았는데도 그런다니 겜훈장인 저도 알다가도 모르겠네요. 『KOF'96』은 아직 언급이 없는 상태입니다. 정보가 오는 대로 본지에서 소개할 것을 약속합니다.

이용하 :

안녕하세요 겜훈장님. 저는 얼마전 플스를 새턴으로 바꾼 유저입니다. 저는 버파2를 즐기고 있는데요. 듀랄을 깨도 엔딩은 안나오고 사진 한장만 나와요. 철권같이 엔딩이 캐릭터 마다 없나요? 궁금합니다. 그리고 버전 2.0과 2.1의 차이점이 무었인가요?

당연히 버파2에는 철권같이 멋진 엔딩이 없습니다. 하지만 캐릭터마다 2장씩의 포토 일러스트가 나오고 버전 2.0과 2.1의 차이점은 일단 배경음악이 바뀌고 PK연타가 2.1에서는 상대가 안쓰러지고 연속 백대쉬가 불가능하게 되는 등 차이점이 있습니다.

최원진 :
301호

겜훈장님? 저는 알고 싶은 것이 아주 많습니다. 귀찮으시더라도 성의를 다해 답해주세요. 첫번째 질문은 실은 제가 얼마전에 PS를 구입했는데 전원을 키자 요란한 소리가 나서 말썽입니다. 이런 경우 용산에서 확실하게 A/S를 받을 수 있는지요.

두번째로는 정품CD와 복사CD를 확실히 구별할 수 있는 방법을 알고싶고 복사CD 경우 그래픽의 차이와 일부분이 삭제되지는 않습니까?

마지막 질문은 PS와 네오지오의 성능을 비교해 주십시요. 또한 PS가 SS보다 CD ROM의 로딩 속도가 느린 이유를 알고 싶습니다.

글쎄요... 플스에 문제가 생기신 듯한데... 확실하다고는 할 수 없지만 용산에 A/S를 맡기는 것 외의 방법은 없는 듯하군요. 정품CD와 복사CD의 차이는 정품은 CD의 뒷부분이 검지만 복사품은 그렇지 않습니다. 하지만 게임에서는 차이가 없는 것으로 압니다.

PS와 네오지오의 성능차는 과월호를 참조하시길 바랍니다. PS가 SS보다 CD ROM의 로딩 속도가 느리다고 판명된 것은 없습니다. 몇몇 게임을 보고 말씀하시는 듯한데... 예를들어 PS용 스화 제로는 SS용보다 로딩시간이 길지요. 하지만 PS용은 풀 사이즈 화면인데 비하여 SS용은 상,하,좌,우가 약간씩 축소되어 있습니다. 또한 SS용이 늦게 나온 것도 로딩이 빨라진 이유라 할 수 있겠지요.

정용우 :

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 플레이 스테이션용 <철권 2>를 하고 있습니다. 그런데 제가 알고 싶은 것은 철권2에서 중간 보스들과 카즈야, 데빌 카즈야 고르는 방법을 알고 싶습니다. 그리고 플레이 스테이션용 「더 킹 오브 화이터즈'95」와 「뱀파이어」는 언제쯤 나오나요? 꼭 좀 알려주세요. 부탁합니다.

카즈야 고르는 방법은 중간보스로 전 스테이지를 클리어 하면 카즈야가 출현하고 데빌은 카즈야로 클리어 하면 데빌을 선택 할 수 있습니다. 그리고 KOF'95는 5월 3일로 발매예정이 되어 있고 뱀파이어는 3월 28일에 이미 출시 되었습니다. 그리고 여러 독자 여러분 겜 재밌게 즐기세요. 그럼 다음 달에 또 다시 만나요.

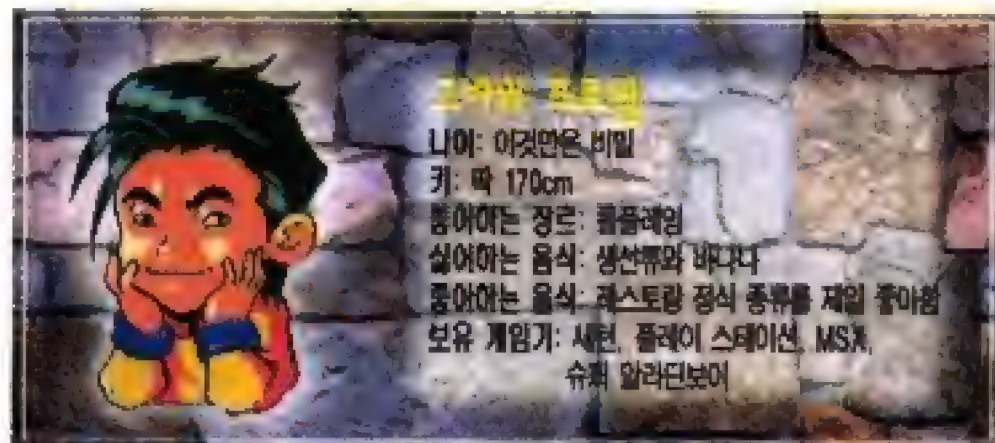
XXX :
1001호

3000년대 겜훈장과 그의 딸 500점
백광주 /

책과 게임기로 만든 훈장이네 안방 500점
손경식 /

알림!
겜훈장이 앞으로 게임진행에 관한 질문만 받게 변경되었습니다. 앞으로 하드웨어나 소프트웨어, 메이커에 대해서 알고 싶은 엽서는 "챔핑의 H/W & S/W 연구실"로 보내주세요

고바우 프로필
나이: 이것만은 비밀
키: 딱 170cm
좋아하는 장르: 롤플레잉
싫어하는 음식: 생선류와 버다다
좋아하는 음식: 레스토랑 정식 종류를 제일 좋아함
보유 게임기: 새턴, 플레이 스테이션, MSX,
슈퍼 알라딘보이

똑똑한 게이머들의 열띤 한마당! 게임퀴즈!
이번달 정답자 중에는 이상하게도 만점을 받은 게이머들이 없었습니다. 문제가 너무 어려웠나요? 그러나 이 정도를 소화할 수 없다면 진정한 매니어가 될 수 없습니다.
머리 싸매고 풀어보세요.

고바우의 뒤죽박죽 게임 퀴즈

초급 천리길도 한걸음부터

1.새턴용 슈팅 게임 중 드라마틱 슈팅이란 독자적인 장르를 확립한 게임으로 드래곤을 등장시켜 구세기 문명과의 전투를 그린 이 게임의 후속작은?
❶스카이 라인 ❷팬저 드래군 쯔바이
❸나왔다! 트윈비 ❹스타 폭스

2.새턴 판매에 절대적인 공을 세운 『버철 화이터2』에서 판크라치온이라는 격투기를 구사하는 육체파 캐릭터의 이름은?
❶제프리 맥 와일드 ❷울프 호크필드
❸제프리 호크필드 ❹울프 맥 와일드

3.세가의 아케이드 기판 「모델2」가 탄생시킨 사이버 스페이스 배틀 게임인 버철 온에서 주인공격인 기체의 이름은?
❶토키오 ❷투르커스 ❸바이퍼 ❹테무진

4.PS용 RPG 중 중국의 4대기서의 하나와 제목이 비슷하며 최대 108명까지 동료를 만들 수 있는 게임의 이름은 무엇일까요?
❶아크 더 래드 ❷환상 수호전
❸삼국지 영걸전 ❹비욘드 더 비욘드

5.선 소프트가 제작하는 새턴용 RPG 『알버트 오딧세이 외전』에서 전작 SFC용에 이은 주인공의 이름은?
❶파이크 ❷레오스 ❸엘딘 ❹엘다

6.다기종에서 높은 인기를 누리고 있는 아틀라스의 RPG 여신전생 시리즈중 최근에 PS로 공개된 최신판의 제목은? 이것은 게임 상에서 이중인격이나 잠재능력을 나타내는 말로도 사용된다.
❶사마나 ❷마신전생 ❸페르소나 ❹페르시아

7.PS용 『철권2』에 등장하는 캐릭터는 중간보스와 보스를 포함해서 총 몇명일까요? 이 경우 알렉스와 로저, 엔젤과 데빌은 하나의 캐릭터로 생각합니다.
❶20명 ❷21명 ❸22명 ❹23명

8.닌텐도가 출하할 64비트 게임기인 「닌텐도64」. 닌텐도는 이 하드웨어의 첫 출하후의 판매목표를 몇만대로 잡고 있을까요?
❶1000만대 ❷800만대 ❸350만대 ❹550만대

중급 게임, 알면 재밌고 몰라도 재밌다!

1.「화이널 환타지VII」에 새롭게 공개된 캐릭터 중에 주인공들과 행동을 같이 하며 어깨에 문신이 들어가 있는 캐릭터는? 온 몸이 붉은 색의 사납게 생긴 캐릭터입니다.
❶레드 서틴 ❷바레트 ❸시로 ❹우마로

2.캡콤이 최근에 새턴으로 이식한 『뱀파이어 헌터』는 전작인 『뱀파이어』와 주인공이 다릅니다. 전작에서는 디미트리 맥시모프가 주인공이었는데 헌터에서는 누가 주인공일까요?
❶디미트리 ❷도노반 ❸모리간 ❹레이레이

3.소니의 플레이 스테이션이 최근에 실질 가격 인하를 위한 방편으로 메모리 카드와 패드를 포함하여 판매하고 있습니다. 현재 일본에서 판매되고 있는 이 세트의 가격은 얼마일까요?
❶25,600엔 ❷24,000엔
❸24,800엔 ❹23,800엔

4.반프레스토의 첫번째 새턴참여 시뮬레이션인 「그란드래드」에서 인류가 우주로 나아가기 위해 채택한 우주간 항해법은?
❶호프만 항법 ❷공간압축 항법
❸호프만식 공간압축 항법 ❹워프 항법

5.마장기신 중에 마사키가 파일럿인 사이버스타는 여러가지 화려한 기술을 가지고 있습니다. 그 중에서 정령을 소환하여 사용하는 기술로 흡사 독수리 오형제의 불새와도 같은 기술의 이름은?
❶사이프랏슈 ❷피니쉬바스터
❸아카식바스터 ❹솔 크래시

6.새턴용 시뮬레이션 게임 중 빼앗긴 왕국을 되찾는 아서왕자의 이야기를 다룬 『리그로드 사가』라는 게임이 있습니다. 이 게임의 개발사는 어디일까요?
❶세가 ❷맥스 엔터테인먼트
❸라이트 스텝 ❹클라이막스사

7.「버철 화이터3」의 제작을 실현시켜준 「모델3」가 자랑하는 성능 중 폴리곤 캐릭터에 질감과 생명감을 주는 매핑 기능은 어느 정도인가?
❶1670만색 ❷1570만색
❸1600만색 ❹1870만색

8.현재 활발히 제작이 이루어지고 있는 세가의 『라스트 브론크스』에서 여성 캐릭터 이외에 남성 캐릭터가 들고 있는 눈차크라는 무기는 다른 말로 어떻게 불리우는가?
❶쌍절곤 ❷돈파 ❸절편 ❹편사조

상급 국가간 게임 경쟁력 향상을 위해!

1.「『버철 화이터2』에 등장하는 어부 제프리. 자신의 목표인 상어를 쓰러뜨리기 위해서 돈을 아낌없이 쏟아붓는 이 아저씨의 나이는 몇살일까요?
❶42세 ❷32세 ❸39세 ❹35세

2.스퀘어의 대표작인 화이널 환타지 시리즈가 발매된지도 벌써 9년이란 세월이 흘렀습니다. 그렇

다면 이 화이널 환타지 시리즈가 몇번째 작품부터 에닉스의 드래곤 퀘스트를 앞질렀을까요?
❶3탄 ❷4탄 ❸5탄 ❹6탄

3. 화이널 환타지V에서 최강의 소환수로 알려져 있으며 8신룡을 쓰러뜨려야만 얻을 수 있는 이 소환수의 이름은 무엇일까요?
❶바하무트 ❷지하드 ❸라이딘 ❹라무우

4. 1988년에 아케이드에서 이식된 슈퍼 알라딘보이용 횡 스크롤 액션 게임. 2명의 선택된 용사가 3종류의 야수로 변신하며 잡혀간 여신을 구한다는 내용의 이 게임은 제목이 무엇일까요?
❶수왕기 ❷초형기 ❸천상기 ❹바하무트 전기

5. 삼성전자가 국내에 알라딘보이로 수입해 들어온 세가의 가정용 게임기인 이것의 일본 명칭은 무엇일까요?
❶메가드라이브 ❷세가마크III
❸테라드라이브 ❹에이전스트

6. 『진 여신전생 데빌 사마나』에서 주인공에게 통신 네트워크 상으로 편지를 보내주며 가끔 정보 이외에도 도움을 주는 사람의 가명은 무엇입니까?
❶레드우드 ❷루드맨 ❸레드맨 ❹레트맨

7. 퍼스널 라이브러리 게임 시스템을 채용하고 있으며 시리즈가 PC엔진에서 시작된 이 게임은 후속작이 최근에 SFC로 발매되어 대용량을 자랑한 적이 있는 게임입니다. 허드슨이 제작한 이 게임의 주인공 이름은 무엇입니까?
❶히간 ❷시시마루 ❸휴이 ❹이카

8. 현재 판매되고 있는 차세대기 중 대표적으로 취급되는 새턴과 플레이 스테이션. 이 두개의 하드웨어에 부착된 패드 중 버튼 수가 많은 쪽은 플레이 스테이션이다. 그렇다면 그 버튼의 차이는 몇 개일까요?
❶2개 ❷1개 ❸4개 ❹3개

지난호 정답
- **초급** : 2, 3, 4, 1, 3, 1, 2, 3
- **중급** : 2, 3, 4, 1, 3, 2, 4, 3
- **상급** : 1, 4, 4, 2, 3, 4, 3, 2

이달의 장원 / CD 알라딘보이II

• 서동국/

■ **고바위의 평가** : 서동국군은 초급과 중급을 완벽하게 통과했으며 아쉽게 상급의 7번 문제를 틀려 23점으로 장원을 차지했습니다. 7번의 답은 『드래곤 볼Z 진무투전』으로 약간은 난해한 문제이죠. 그러나 이달에는 만점을 받은 사람이 없었기 때문에 장원을 차지했습니다. 조금 더 분발해 보세요. 예비 매니어 서동국군. 그리고 동일군은 동국군의 동생인가요?

이달의 준장원 / 미원 정보기술의 새턴용 아스키 패드

• 김영우/

■ **고바위의 평가** : 정말로 '깻잎 한장'이라는 당구장 속어가 생각나는군요. 하나차이로 준장원이 된 김영우군. 너무 아깝지요. 그리고 영우군과 같은 점수를 받은 서동일군이 준장원이 되지 않은 이유는 서동일군은 초급에서 한문제를 틀렸기 때문입니다. 이상하게 생각하지 마세요.

챔프점수 1000점의 병아리 매니어들

• 서동일/
• 양명석/
• 이 담/
• 안종구/

20개 이하의 아쉬운 게이머를 향한 고바위의 헛소리

• 정세훈/

: 아럴수가! 그 먼 제주시에서 이곳 서울까지 온 엽서인데 17개라니… 채점시에 초급을 만점으로 통과하여 상당한 기대를 했는데 아쉽군요. 정말로 상품을 드리고 싶은 독자인데… 그러나 공정하게 대하지 않으면 저 바위의 신용이 떨어지겠죠? 조금더 공부해서 다시한번 도전해 보세요!

• 김경일/

: 김경일군은 비록 17개를 맞았지만 초급의 8번문제를 틀린 것이 평가의 결정적인 요인이 됐습니다. 즉, 초급을 무사히 통과한 정세훈군보다는 조금 레벨에 문제가 있다고 볼 수 있는 거죠. 이대로 질 수는 없겠죠?

• 허 진/

: 허진군의 편지를 받고 가장 높게 평가한 부분은 난이도별 평가와 자신의 미숙한 부분을 너무나 잘 알고 있다는 점이었습니다. 그러나 "하핫! 이 정도야 식은 죽 먹기지!"라고 쓴 도전자 치고는 점수가 그다지 좋은 편이 아니군요. 침착하게 실력을 키우지 않는다면…

• 양윤석/

: 편지지를 펴는 순간 감동의 눈물이… "요즘 꽃샘 추위에 감기 들지는 않으셨겠죠?" 이 말은 정말로 저의 가슴을 아프게했습니다. 왜냐구요? 감기 걸렸거든요. 그리고 3시간 동안 끈기 있게 풀었다는 점도 감사하는 마음으로 보답하고 싶습니다. 비록 19개로 아쉽게 떨어졌지만 시간이 있을 때 이름을 밝히고 저 바위를 찾아와 주십시오. 기다릴게요~

• 윤화식/

: '서울시 구로구의 윤화식군은 빠른 시일내에 본사로 찾아와 고바위와 면담을 하시길 바랍니다.' 그렇습니다. 상급에서 7문제를 틀리고 초급, 중급에 붉은 지렁이가 난무하다니 정말 이렇게 나가다간… 저를 찾아오셔서 상담을 하시면 작은 선물도 드리겠습니다. 전화하고 오세요.

이외에도 많은 분들이 신생 코너인 고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈에 엽서를 보내주셨습니다. 다른 매니어들과도 대화의 장을 열고 싶지만 지면문제로 인해 어려운 부분이 있으므로 이해해 주시길 바랍니다.

• 김의중/

: 조금은 늦게 도착한 엽서. 19개를 맞춘 김의중군은 조금 매니어의 기질이 보이더군요. 초급은 만점이고 중급이 2개, 상급이 3개 틀렸습니다. 이번호의 문제는 솔직히 생각해서 지난호보다 쉽다고 생각하므로 이번에는 더욱 좋은 점수를 얻을 것이라 생각합니다. 힘내세요.

• 임정철/

: 자신만만하게 도전한 것은 좋으나 이 정도의 점수로 김칫국을 마시다니… 15개로는 CD 알라딘 보이를 탈 수 없답니다. 그리고 지방으로의 우송비는 본사가 부담하는 것이니 그렇게 신경쓰지 않아도 됩니다. 어때요? 이번에 다시 도전하는 것은?

● 만점에 도전하지 않으시렵니까?

저 고바위는 언제나 제가 출제한 문제의 만점에 도전하는 예비 매니어들의 엽서를 기다리고 있습니다. 물론 그에 상응하는 상품도 마련되어 있죠. 상품이 뭐냐구요? 그것은 매달 새롭게 달라집니다. 다음달에는 가장 높은 점수를 획득하신 분은 추첨을 통해서 "최신 새턴용 게임CD"를 드리며 준장원은 비밀 입니다. 그외에 20개 이상을 맞추신 분들에게는 챔프점수를 1000점씩 드립니다. 만점이 가능하다면 그것은 저를 이긴 거나 다름없지요. 자 마감은 매월 12일! 빨리빨리 도전하세요. 보내실 곳은 아래에 쓰여있는대로!!

보내실 곳

고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈 담당자 앞

고바위의 고전게임 한마당

게임에 관해서는 누구에게도 지고 싶지 않은 예비 매니어들을 위해서 앞으로 저 바위가 정말 쓸만한 고전게임을 하나씩 소개해 드리겠습니다. 이번달에 소개할 게임은 1989년에 발매된 세가의 RPG 『버밀리온』 입니다. 조금 구하기 힘든 게임이지만 2D의 전투와 3D의 필드맵, 던전 등이 멋있게 어우러진 걸작 RPG의 하나입니다.

챔프 아트 갤러리

- 장　　원 : 2,000점
- 준 장 원 : 1,500점
- 준준장원 : 1,200점
- 입 선 작 : 500점

장원

용호의권!전사의길

/ 신동훈

준장원

사이좋은 료와 로버트

고일수

준준장원

료와 로버트

/ 이상진

폼잡는 두사람

/ 김진섭

로버트는 터프가이

/ 최명현

용호의 권3는 우리에게 맡겨라

/ 명준성

멋진 로버트 가르시아

/ 김종수

용호의 권3의 영웅들!

/ 박현우

두 영웅

/ 이유석

화가 난 3명

/ 박충호

료의 훈련장

/ 김인철

용호의 권 용사들

/ 이규하

챔프V와 용호의 권3

/ 이상은

귀여운 두 여성 캐릭터

/ 김동균

로버트는 잘났어!

/ 김경일

아버지는 어디에?

/ 박희남

두 주인공

이성규

4인의 주인공

/ 우상욱

료와 로버트는 사이가 나빠요

/ 안지훈

4인의 남자들

/ 탁은지

용호의 권3 파이팅

무명씨

4컷만화

승리의 대가

박노현

칼멘은 마피아(?)

/ 무명씨

오늘은 국경일

/ 김하룡

■96년 7월호 챔프 아트갤러리는?

96년 7월호 챔프 아트갤러리는 「버철화이터 키즈」에 등장하는 캐릭터를 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 아무곳에 그려 보내서도 상관 없습니다. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내 주시거나 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락이 됩니다.
당첨되신 분들께는 선물과 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당되는 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 꼭 매월 15일에 마감입니다. 15일 이후에 온 그림들은 모두 탈락됩니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

버그를 잡아라!

미도 이야기와 버그 포상점수 500점

백종모/

늘 버그 없는 게임챔프를 만들자는 각오로 마감에는 모든 챔프 대원들이 눈이 시뻘게지도록 교정을 보고 또 보고 있습니다만 늘 부끄럽고 맹랑꼬리한 버그들이 속출하는군요.
정말 진심으로 사죄의 말씀을 드리는 바입니다.
하지만 이번 달 빅보스는 버그 헌터들의 황당함에 정말 몇번이나 쓰러져야 했습니다. 그 중에서도 지난 챔프 5월호에 포상점수 10점을 받은 친구에게서 온 해명의 글은 정말이지 빅 보스가 일주일 동안 방출해야 할 엔돌핀을 몽땅 발산하게 해주었기에 감사의 뜻에서 포상점수 1000점을 드립니다.

버그잡이 1호 — 초상권 침해에 음반 표절까지! 500점

김원술 /

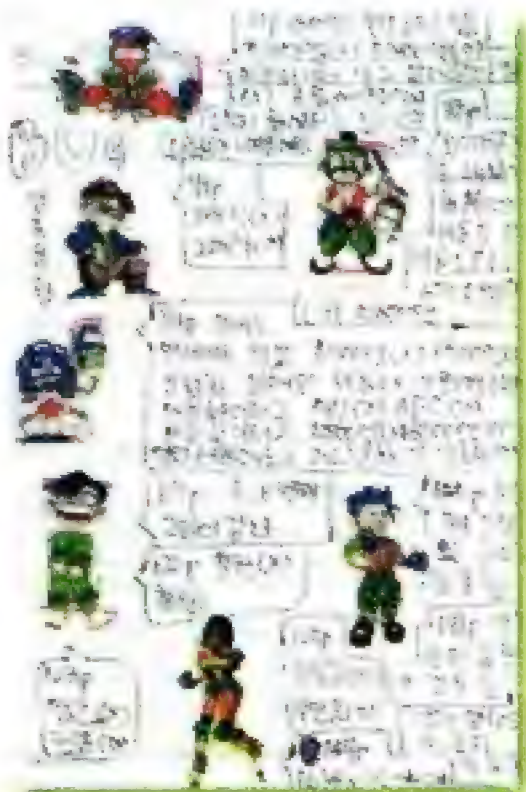
발신자 검색

빅보스님, 안녕하세요?

저는 지난 4개월 동안 거의 모든 코너에 응모했으나 이름이 오른 적은 스페셜 티켓 딱 한번, 그 중 저는 「버그를 잡아라」에 가장 큰 신경을 썼으나 빅보스님은 저에게 4번의 슬픔을 주셨어요. 그러나 포기는 용납하지 않겠습니다. 언제나 영원토록 변함없는 저의 마음을 담은 이 글, 꼭 뽑아 주세용!

"버그 송"
오늘밤 밤을 새자, 버그~ 버그~
본 것도 다시 보자, 버그~ 버그~
아침이 올 때까지
버글 처음 봤을 때 황당함에 난 쓰러졌지, 너무나도 황당한 버그 모습 황당한 모습 아예~
내 모든 힘 다해 잡아야지, 보스님은 버그들을 좋아한다더라
오늘밤은 챔프와 단둘이 버그를 잡고 싶어, 어떤 버그도 놓치지 않아아아아~ 난 꼭 뽑히고 싶어, 난 꼭 뽑힐꺼야, 보스만 허락 해준다면
이상은 헌터 앞의 버그~
다리를 벌벌떠는 버그~
버그를 발견하는 순간
난 이미 챔프점수 1000점
달아나지마~ 더는 갈 데가 없어...

빅 보스 답신

김원술 버그 헌터님! 우페 이런 일을!

예쁜 편지지도 아니고 그렇다고 정성껏 자신의 아트 실력을 발휘한 것도 아니고 세상에 챔프 대원들의 몸뚱이를 조각조각, 게다가 빅보스가 제일 좋아하는 DJ DOC 노래 표절까지.

생각 같아선 -1000점을 날리고 싶지만 재치 발랄한 아이디어와 버그 송까지 작사할 정도로 이 코너에 애착을 느끼고 있다는 점에 감동! 우와 아깝지만 주자 줘 500점.

버그잡이 2호 — 동생에게 배신을! 1000점

노상균/

발신자 검색

빅보스님!

지난호에 10점을 받았던 장본인입니다.

지난달 사태를 해명하기 위해 이 편지를 지난번 충고에 따라 도전한 4컷 만화와 함께 동봉합니다.

사실 저는 동생이 한명 있습니다. 제 동생은 저에게 임금을 받으며 편지나 엽서 따위를 우체통에 넣어주는 아주 수입 짭짤한 일을 해주고 있습니다. 저는 그녀석이 편지와 엽서 넣는 일을 미룬 것도 모르고 (우째 17일씩이나!) 고맙다고 맥도날드 햄버거까지 사주었습니다. 그러나 그녀석은 끝까지 진실을 말하지 않았습니다(으악! 분통터져라). 또, 검홍장님에게 보낸 엽서도 하필이면 비가 오는 날 넣었다고 나중에야 실토하였습니다(수성펜으로 적었음).

다음부터는 그녀석에게서 그 수입 짭짤한 직업을 박탈해야겠습니다(목이 댕강~).

이로써 해명을 끝내겠습니다. 빅보스님, 안녕히...

P.S — 절대로 Play Station이 아님

저는 다른 책을 보다가도 틀린 곳이 있으면 볼펜으로 표시하는 습관이 생겼어요.

빅 보스 답신

노상균 버그 헌터님!

동생의 과오를 너그럽게 봐주시는 것이 어떨런지요.

동생이 짭짤한 임금을 받고 임무 수행을 게을리 하고 게다가 햄버거까지 얻어 먹고도 끝까지 시치미를 뗀 것은 용서받기 힘든 행위이기는 하나 한번의 실수로 목을 댕강~ 치는 것은 너무 매정한 처사라는 생각이 듭니다. 아마 지금쯤 눈물을 죽죽~ 흘리며 자신의 과오를 뉘우치고 있을테니까요. 그러니 한번 더 기회를 주시는 것이...

그런데 한가지 궁금한 것이 있습니다만, 도대체 노상균님은 연세가 어떻게 되시길래 멀쩡한 두 다리를 두고 동생을 심부름꾼으로 고용하시게 되셨는지요. 또 무슨 사업을 하시길래 동생에게 짭짤한 임금을 주시는지, 그 능력이 참으로 부럽군요. 그럼 앞으로 더 열심히 버그 박멸에 힘써 주실 것을 부탁드리며 이만.

버그잡이 3호 — 덩렁이 + 곱퉁이, 그대의 정체를 밝혀라! 300점

덜렁씨 /

발신자 검색

안녕하세요? 빅 보스~ 님!

저는 버그엔 초보자입니다. 하지만 절 꼭 뽑아 주세요. 왜냐구요?

그것은 버그를 잡기 위해 4번이나 게임챔프를 읽어 시력이 나빠졌답니다. 아무튼 꼭 뽑아 주세요

빅보스님 Fighting

2002년 월드컵은 우리가~~

빅 보스 답신

덜렁씨는 앞으로 이름을 꼭 적어주세요. 버그를 아무리 족집게처럼 잘 잡아내도 이름이 없어서야 원~. 하지만 이번 한번은 정상 참작을 해드리겠습니다. 시력이 얼마나 나빠졌으면 정신까지 왔다갔다 할까 생각하니 눈물이 앞을 가리는 군요.

아항! 게임챔프를 4번이나 읽었다니요. 정말 할 말을 잃었습니다. 앞으로 그런 곰퉁이같은 일을 하고 이 빅 보스에게 동정표를 호소하면 그 땐가차없이 낙동강 오리알 신세가 될 것입니다.

버그잡이 4호 파리 앞다리를 능가하는 버그 헌터 300점

조준혁 /

발신인 검색

안녕하십니까?

저는 초보 버그 헌터입니다. 버그를 잡으려고 아무리 신경을 써도 잘 안잡히지 않겠습니까? 부디 버그 좀 많이 만들어 주세요. 감사합니다.

본지 P173 포상점수 10점(×) -> 포상점수 500점(○)

빅 보스 답신

정말 대단한 아부 실력입니다. 그 많은 버그가 왜 조준혁 버그 헌터님에게는 보이질 않을까요? 게다가 겨우 발견해 것이 웬 포상점수. 점수는 빅 보스의 권한이랍니다. 때문에 -100점을 줄 수도 있고 한번에 5000점을 줄 수도 있는 것이지요.

그렇지만 빅 보스는 단 4줄의 편지에 아찔한 감동을 받았습니다. 항상 편지를 개봉하는 순간 징글징글한 버그들만 보다가 난데없는 칭찬에 격려까지... 정말 코끝이 찡! 콧물까지 한방울.

하지만 앞으로 아부는 사절입니다. 이번은 빅 보스가 봄을 타는지 너무 센티멘탈해지셔 이성이 오락가락하기 때문이랍니다.

P.S — 손수 제작하신 입체 카드는 정말 예술의 경지라고 극찬하고 싶군요.

버그잡이 5호 띠끌모아 미니 컴보이, 챔프점수 모아 태산?! 300점

권중구/

발신자 검색

저는 아직까지 패밀리 하나 소유하고 있지 못한 불쌍한 아케이드 유저입니다. 제 꿈은 버그를 많이 많이 아주 많이 잡아서 챔프 점수 9,000점을 획득, 미니 컴보이를 이 두손에 거머쥐는 것입니다. 그럼 왕 큰 보스님께 부탁드리며 버그를 만나보죠.

빅 보스 답신

권중구 버그 헌터님의 소박한 꿈에 감동을 받았습니다. 거의 모든 독자들은 새턴을 타기 위한 야욕에 불타 있는데, 미니 컴보이 하나 갖는 것이 소원이라고 하니, 이 여리고 가냘픈 가슴을 가진 빅 보스가 그냥 보고만 있을 수는 없군요. 하지만 이 세상에 공짜는 없는 법. 열심히 모든 코너에 응모해 주세요. 팍팍 실어드리겠습니다.

버그잡이 6호 오! 무심한 빅 보스시여~ 500점

이효성 /

발신인 검색

안녕하세요? 빅 보스님

빅 보스님 절 기억하십니까?

전 저번달에 노상균이라는 친구와 함께 버그를 잡아 보냈는데 무심하게도 전 안걸리고 친구만 뽑혔습니다.

으~ 으~ 이젠 다시는 안보낼 거라 다짐했지만 그래도! 빅 보스님을 믿고 버그를 왕창 잡아 다시 보냅니다. 이번엔 꼭 뽑아주세요! 그럼...

P.S — 의외로 게임 챔피에 버그가 무더기로 나왔습니다. 나라면 버그없이 할 수 있을텐데... (아닌가?) 아뭏든 제발.. 뽑아.. 아... 주... 세... 요~

사살된 버그들

빅 보스 답신

포상 점수 10점을 받은 화제의 인물, 바로 그 친구분이시로군요? 친구가 10점을 받은 게 그리도 부러우셨는지요. 다시는 안보낼 거라 다짐할 정도로 마음의 깊은 상처를 안겨드렸다니. 정말 무심한 이 빅보스를 너그럽게 용서하시기를... 그렇다고 추신에 그런 오만방자한 발언을 하면 밉지? 얄밉지, 못돼에지!!!

버그잡이 7호 불굴(비굴?)의 버그 헌터 500점

김동현 /

발신인 검색

안녕하세요? 빅 보스님

저는 오랫동안 게임챔프를 보고 있는 애독자입니다. 게임챔프를 보다가 부모님께 들켜서 꾸중을 듣고 친구 책을 보고 이렇게 보고 이렇게 보냅니다. 아무쪼록 꼭 뽑아만 주세요.

빅 보스 답신

부모님께서 게임챔프가 유해한 책이라고 생각하신다니 정말 가슴이 아픕니다. 혹시 학교 성적이 너무 엄청나기 때문에 취미생활을 하는데 갖은 압박과 설움을 받아야 하는 것은 아닌지요. 하지만 아직 기회는 있습니다. 버그 박멸에 힘쓰는 것의 몇 백배는 열심히 공부해야 할 것입니다. 모든 것은 때가 있으니까요. 빅 보스는 정말 하루하루 후회의 나날을 보내고 있습니다. 내는 왜 남들 눈에 불을 켜고 공부할 때 만화책, 떡볶이 같은 마물에 목숨을 걸었던가...

P.S — 게임챔프를 빌려준 친구분께 하늘의 은총이 있기를...

낙선자 보따리

빅 보스는 그밖에 버그 헌터들도 외면하지 않습니다.

포상점수 — 200점

김준형 / 이영훈 / 김연권 / 김혜훈 / 손재용 / 양완열 / 박동근 / 윤석준 / 조대현 / 최상훈 /

포상점수 — 100점

강국희 / 서보창 / 윤병병 / 정종혁 / 김규만 / 박철성 / 박상현 / 허윤혁 / 황상준 / 이규학 / 임재용 /

버그 수용소

이번호부터는 징글징글한 버그, 가엾아 버그, 그밖에 혐오스런 버그들을 큰 드럼통 안에 한데 모아 가둬두기로 했습니다.
이 안에 들어간 버그들은 이제 다시는 챔프를 배회하지 않을 것입니다.

- 본지 190P 요시미즈 사전 -> 안나웰리엄즈 사전
- 본지 122P 철권(1995.8)-> 철권Ⅱ(1996. 8)
- 본지 71P 게임도 아니 것이-> 아닌 것이
- 본지 191P 백두산 10단 콤보 1, 2가 같다
- 본지 123P 철콘 -> 철콘
- 본지 89P 카락 더 블러드2 어드벤처 -> 슈팅
- 본지 122P 시스템11 -> 시스템11
- 본지 102P BC레이서 액션 -> 레이싱
- 본지 162P 디어 -> 드디어
- 본지 110P 훌륭한 지배로 -> 훌륭한
- 본지 138P 월드 히어로 -> 월드 히어로즈
- 본지 158P 현상금 사냥군 -> 사냥꾼
- 본지 190P 철권2 발매일: 3월 28일 -> 3월 29일
- 본지 88P 요시 아일랜드 용량 24M -> 16M
- 본지 51P 동킹콩 -> 동키콩
- 본지 147P 스핑대쉬 -> 스핀대쉬
- 본지 88P 판저 드래군 쯔바이 장르:슈팅 -> 3D슈팅
- 본지 91P 크리스나 카질 -> 크리스나 질
- 본지 188P 렌만 -> 렌만
- 본지 125P 중인공 -> 주인공
- 본지 86P 두근두근 메모리얼 시뮬레이션 -> 연애 시뮬레이션
- 본지 79P 그래픽 -> 그래픽
- 게임파워 12위 모탈 콤뱃 -> 모탈 컴뱃
- 게임파워 초읽속 퀴즈 마감날짜:3월 20-> 4월 20일

이달의 명장면

챔프에서는 독자 참여의 장을 넓히자는 의미에서 과거 인기의 폭풍을 불러 일으켰던 『이달의 명장면』 코너를 부활시켰습니다. 응모 부분은 「게임」과 「애니메이션」, 그리고 「CG 그래픽」입니다. 멋있는 장면을 녹화해 보내 주셔도 좋고 CG로 제작해 보내 주셔도 좋습니다. 게임과 애니메이션일 경우는 비디오로, CG 그래픽일 경우는 디스켓으로 보내주십시요.

1위 / 철권2

자신의 권력을 되찾기 위해 재등장한 헤이하치. 어머니가 납치당한 미셸. 아머 킹과의 재대결을 준비하는 킹. 그리고 모든 인간관계가 그려진 오프닝의 마지막에 보여지는 카즈야와 그를 둘러싼 신비한 힘 엔젤. 한편의 영화와도 같은 이 연출에 등장 캐릭터 23명의 모든 이야기가 들어있기 때문에 이번호의 1위로 선정했다.

2위 / 무제

지금은 너무나 유명해진 3D폴리곤 격투 게임에서 힌트를 얻어 제작된 CG의 한장면이다. 보통 정지 화면이 많은 것이 CG의 특징인데 비해 인체를 표현하여 움직임을 풍부하게 한 작품은 상당히 눈에 띈다.

3위 / 빨간 두건 차차

항상 빛나간 마법으로 여러가지 해프닝을 연출하는 꼬마 마법사 차차. 그러나 차차도 시네와 리야의 힘을 얻어 매지컬 프린세스로 변신하면 뷰티 세어링 어로우로 멋있게 적을 쓰러뜨린다. 여기서는 사랑, 용기, 희망의 힘으로 변신하는 차차의 모습을 담아 보았다.

4위 / 신세기 에반게리온

아버지에게 인정받기 위해서, 자신으로부터 도망가지 않기 위해서 에반게리온 초호기에 탑승하는 신지. 그리고 공포감과 갈등속에서 자신을 잃어버린 후 스스로 에반게리온에 탑승하는 의미를 찾아가는 그런 모습을 잡아 보았다. 일반적인 로보트 애니메이션과 달리 주인공의 갈등이 상당히 표면적으로 드러나는 작품이다.

5위 / 잡탕 한마당

이 코너를 부활시키고 만들어 가는 도중 예전에 테이프를 보내주신 분들의 것들을 다시금 보게 됐습니다. 그 중에서 무려 5개의 게임과 애니메이션을 보내주신 분이 있어 실어 봤습니다. 이름이 없는데 자신의 테이프라고 생각하시는 분은 엽서를 주십시오. 챔프점수 1,000점을 드리겠습니다.

6위 / 건담 Ver 2.0

운석들 사이로 몸을 숨긴채 화이트 베이스에 접근해 오는 자크들. 그리고 자크의 출현에 맞추어 발진 준비를 서두르는 건담. 전작인 건담에 비해서 비주얼, 사운드, 게임밸런스 등 모든 면에서 대폭적으로 파워 업한 건담 2.0의 오프닝은 게임 전체적인 분위기를 잡아주는 멋진 장면이다.

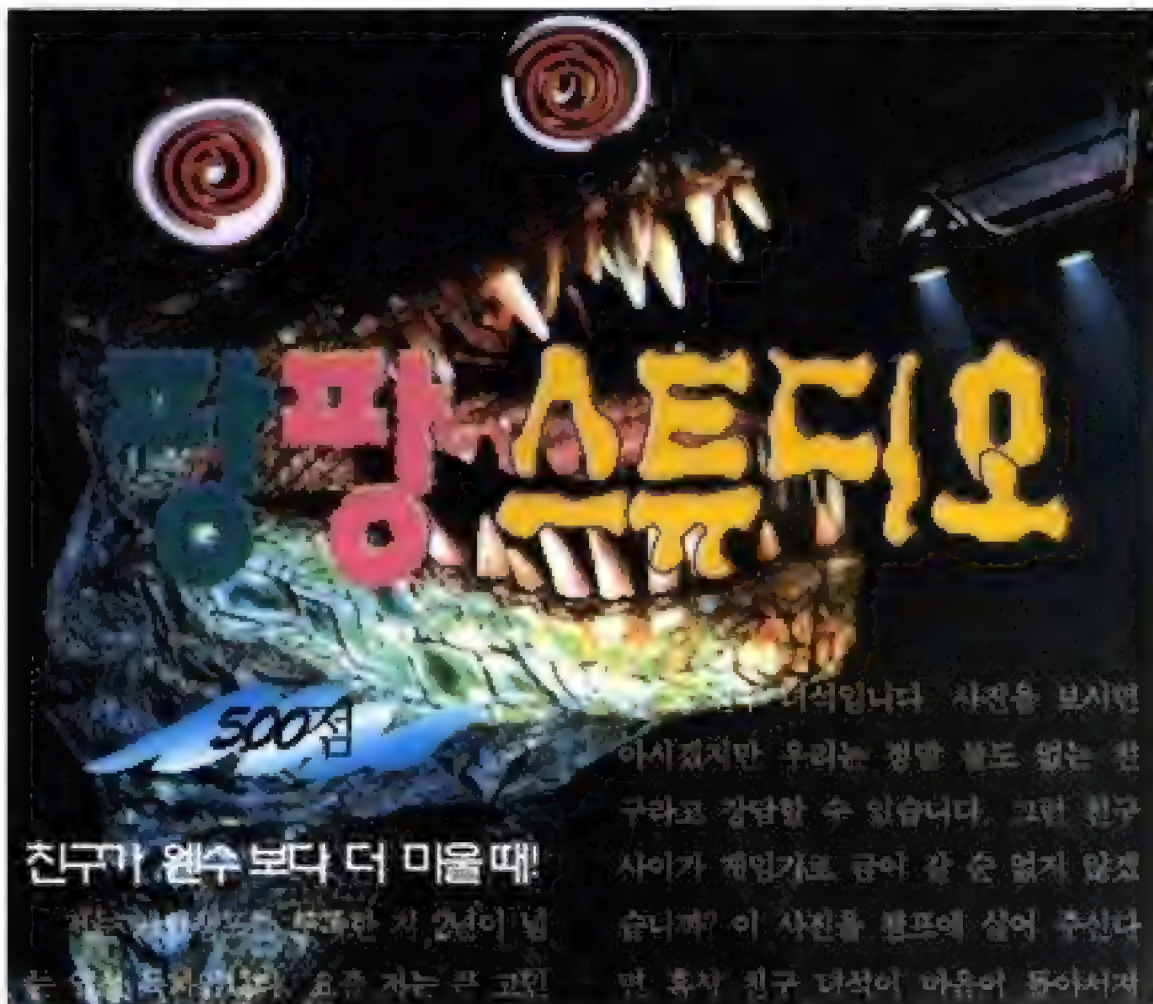
응!? 상품을 선택할 수 있다구! 뭔 소리여?

이번달을 장식한 사진들은 대다수 편집부에서 작성한 것입니다. 앞으로 많이 많이 보내주세요. 또한 『이달의 명장면』 코너에서도 매달 1위를 차지한 분에게 상품을 드립니다. 그러나 이 상품은 챔프가 정한 4개 중에 한가지를 선택하는 것으로 그 종류는 「새턴 CD」, 「플레이 스테이션 CD」, 「SFC용 소프트」, 「네오지오 소프트」입니다. 그러니 테이프를 보내실 때 어떤 것을 받고 싶은지 함께 써서 보내주십시오. 그리고 1위 이외의 분들에게는 챔프점수를 1,000점씩 드리겠습니다.

보내실 곳
우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간 게임챔프
「이달의 명장면 담당자」앞

팡팡 스튜디오는 완전히 챔프 아니면 잠을 못자는 독자들을 위해 신설한 코너로 게임챔프에 하고 싶은 말이나 게임에 얽힌 재미있는 사연을 보내 주시면 푸짐한 선물과 함께 챔프점수를 드립니다. 또 하나! 이 코너에서는 매달 '이달의 챔프 기네스'의 주인공을 찾고 있습니다. 이달의 챔프 기네스의 영광의 얼굴이 되시는 독자분께는 인기 신작 게임 타이틀을 상품으로 드립니다. 『철권2』 『버철 화이터2 『바이오 하자드』 『마리오 RPG』. 탐나시죠? 지금 도전해 보십시오. 매스컴도 타고, 선물도 받고!

팡팡 스튜디오

500점

친구가 웬수 보다 더 미울때!

저는 게임챔프를 구독한 지 2년이 넘는 [illegible] 독자입니다. 요즘 저는 큰 고민에 빠져 있습니다. 얼마전까지만 해도 저는 PS 유저였습니다. 그런데 『버철 화이터2』가 너무 하고 싶어서 친구의 새턴과 바꿔 지금은 방황하는 새턴 유저가 됐습니다. 왜냐구요? 그때 만약, 『화이널 환타지Ⅶ』이 PS로 이식된다는 것을 알았다면 이런 불상사가 일어나지 않았을 것입니다. 요즘은 학교에 가도 모두 『철권2』 얘기뿐입니다. 이제 친구 녀석을 꼬시는 것도 정말 지쳤고 게임샵에서 교환할 생각을 하고 있습니다. 하지만 마지막 희망을 걸고 이렇게 챔프에게 편지를 쓰는 것입니다.

제가 보낸 사진 속의 2명이 바로 저 [illegible] 녀석입니다. 사진을 보시면 아시겠지만 우리는 정말 뗄래도 뗄 수 없는 친구라고 장담할 수 있습니다. 그런 친구 사이가 게임기로 금이 갈 순 없지 않겠습니까? 이 사진을 챔프에 실어 주신다면 혹시 친구 녀석이 마음이 돌아서지 않을까요? 우리의 우정어린 이 사진을 본다면...

성현우 / [illegible] 220번지

500점

소마리가 하고 싶어요!

안녕하세요? 송백정 이하 여러분들!

지난 5월호 챔프 정말 재밌게 잘 보았습니다. 그런데 한가지 궁금한 게 있어 이렇게 편지를 쓰게 됐습니다. 한가지 미리 말씀드리면 저는 궁금증 이하 호기심이 너무나도 많은 아이입니다. 그래서 말인데요. 지난 호 흥미기획으로 나간 '일본도 모르는 아시아 게임시장'에 소개된 『소마리』나 『마스터 화이터VI』를 어디서 구할 수 없겠습니까? 물론 불법 소프트를 하는 것이 나쁜 일이란 건 잘 알고 있지만 전 요즘 그게 해 보고 싶어 견딜 수가 없습니다. 어디서 살 수 있는지, 값은 얼마인지 알려 주실 수 없겠습니까?

송동혁 / [illegible]

300점

호러물을 좋아하면 시력이 나빠지나?!

안녕하세요?

저는 호러물을 좋아하는 겁없는 PS유저입니다. 저는 영화도 공포 영화뿐이 보질 않습니다. 그래서 제 친구들이 절 보고 얼굴도 점점 드라큐라를 닮아 가는 거 같다고 놀립니다. 사실 저는 이빨이 조금 앞으로 돌출한 거 빼고는 아주 상태가 양호한 편입니다. 제 소개는 이쯤으로 줄이고 본론으로 들어가서 지난호 공략에 대한 얘기를 하겠습니다. 『바이오 하자드』말인데요. 공략을 몇번이나 읽었는데도 아직까지 게임 초반에서 헤매고 있는 실정입니다. 미술관 복도에서 그 놈의 까마귀떼한테 번번히 당하고 맙니다. 액자를 나이어린 순서대로 맞추면 된다고 하는데 그림이 잘 보이질 않아요. 이런식으로 가다가는 4개의 엔딩을 모두 보려면 한달은 걸릴 것 같아요. 제발 절 도와주세요!

박성호 / [illegible]

정답 : 순서는 3 → 5 → 6 → 4 → 2 → 7 → 8.

도전! 챔프기네스

게임챔프 창간호부터 96년 5월호까지 소장한 독자!

1.이름 : 김원진
2 나이 : 21세
3. 보유 게임기 : 패밀리, 슈퍼컴보이, 슈퍼 알라딘보이, 새턴, 플레이 스테이션, 게임보이
4.좋아하는 타이틀 : 건 그리폰
이유 : 원래 시뮬레이션 게임을 좋아하기도 하지만 이 게임은 헤드폰을 끼고 하면 실제 전쟁터에서 싸우고 있는 것 같은 박진감을 느끼게 된다.
5. 챔프를 소장한 이유 : 게임 잡지는 모아두면 나중에 필요할 때가 많다(특히 공략). 그리고 원래 한번 맘에 든 건 뭐든 절대 버리지 않는다.
6. 다른 게임 잡지를 구입한 적이 있다면 그 이유는.
*첫번째는 빠른 정보가 게재되기 때문에. 또 내가 좋아하는 게임이 타 잡지에서 분석됐을 때.
7. 금전적인 사정에 부딪힌 적은 없었는지
챔프 살 돈이 모자랄 때는 문제집을 많이 샀다!(무슨 뜻일까...)
8. 기사 중에서 가장 먼저 보고 좋아하는 기사는.
우선 특보 기사를 제일 처음 보고 그 다음이 집중공략 부분이다.
9.챔프에 개선할 점이 있다면.
가끔 명작 게임을 다루지 않고 넘어갈 때가 있다. 전에 호치켓으로 찍어 나올 때(중철판)는 정말 맘에 안들었는데 지금은 그다지...
10. 이달의 챔프 기네스 주인공으로 뽑힌 소감.
이런 걸 예상하고 모은 건 아닌데 정말 기쁘다. 무엇보다 상품이 너무 화끈해서 좋다.

이달의 챔프 기네스 주인공에게는 PS 게임 CD가 상품으로 돌아갔습니다.

다음달 챔프 기네스는 골동품이 돼버린 패밀리용 팩을 가장 많이 소장하고 있는 유저입니다. 응모를 원하시는 분께서는 소장 게임 팩을 사진으로 찍어 「팡팡 스튜디오」담당자 앞으로 보내주시면 가장 많이 소장한 독자를 선발해 차세대 신작 CD타이틀을 드립니다.

금단의 비법

챔프점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 챔프점수 200점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

플레이 스테이션

스내처

스페셜 메뉴 등장!

이 게임에서 윈도의 주변 색이나 커서의 색, 슈팅 모드 시 커서의 형태를 바꿀 수 있는 비법이 있다.

옵션 화면에서 스타트, 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, 엑스 버튼, 동그라미 버튼 순으로 누르면 화면이 스페셜 메뉴로 변한다. 이것으로 윈도나 커서를 자신이 원하는 색으로 변경시킬 수 있으며 또 이 화면에서 앞의 커맨드를 다시 한번 입력하면 영화와 같은 분위기의 모드가 펼쳐진다.

타이틀 화면에서 스타트를 누르지 말고 옵션을 선택한 후 옵션 화면이 되면 재빨리 위의 커맨드를 누르자. 그러면 스페셜 메뉴가 등장해 원하는 화면으로 변경시킬 수 있게 된다

평상시와는 다른 분위기의 모드를 감상할 수 있다

캐스트 이름을 입력하자

가우디에서는 등장인물이나 성우의 이름을 입력하는 것으로 그 해당 캐릭터를 조사할 수 있게 된다. 하지만 액세스할 수 없는 인물도 있으니 그런 때에는 일찌감치 포기하는 것이 좋다.

성우 이름 토미나가(トミナガ)를 입력하면 해당 캐릭터를 조사할 수 있게 된다

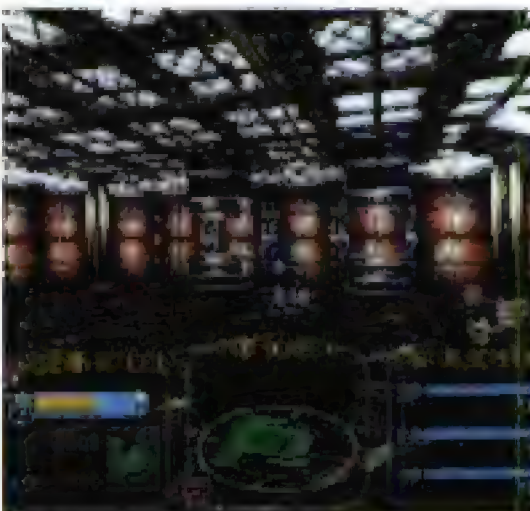
엔딩을 다시 한번!

일단 엔딩을 한번 본 후에 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, 엑스 버튼, 동그라미 버튼을 입력하자. 그리고 콘트롤러의 위나 아래를 누르면 엔딩 비주얼을 다시 감상할 수 있게 된다.

일단 한번 엔딩을 본 다음 되돌려 다시 볼 때 편리한 방법이다

키릭 더 블러드 2

실드와 HP 완전 회복!

게임을 시작할 때 2P 측 콘트롤러의 L1, L2, R1, R2와 ○, ×, △, □ 버튼을 완전히 누르고 있으면 평상시와 다른 스탭 롤이 지나가는 오프닝을 볼 수 있을 것이다. 그런 다음 게임 진행 중, 위기 상황에 직면했을 때 2P 측 스타트 버튼을 누르면 HP와 실드가 완전 회복된다.

HP와 SP가 한번에 원상복구되어 위기를 모면하게 된다

미사일 대량 입수 방법

실행할 수 있는 장소는 스테이지 6. 주인공은 레이라를 쫓아 바이프로스 사의 빌딩에 침입하는 도중 기가리웜스에 감염된 것을 알고 해독약을 찾기 위해 3층을 탐색, 하지만 잠긴 문을 열기 위해서 슬롯 머신을 움직여야 한다. 이 때 열쇠를 여는 것만이 목적이라면 슬롯 머신의 숫자를 맞출 필요는 없지만 여기에서는 예를들어 머신의 숫자를 222로 조합하도록 하자. 그러면 3층의 모든 통로에서 카트리지를 발견할 수 있을 것이다. 이 카트리지를 입수한 후 다시 숫자를 맞추면 또다시 통로 바닥에서 카트리지를 입수할 수 있게 된다. 여기에서 입수하는 탄 수는 앞으로의 전개에 많은 도움을 주므로 끈기있게 숫자를 맞추도록 하자!

슬롯 머신은 보통 때에는 애써 맞출 필요는 없지만 여기에서는 그만한 가치가 있으니 몇번이고 되풀이해서 숫자를 조합해 보자!

카르니지 하트

적의 프로그램을 볼 수 있다

메뉴 선택 화면에서 「기체 설계실」을 선택한 다음 「소프트웨어」 중에 있는 「자동설계」를 선택한 후 「종료」에 커서를 맞추자. 이때 셀렉트 버튼을 누르면서 결정하면 그동안 보지 못했던 프로그램이 화면상에 배열된다. 이것은 적이 사용하는 프로그램으로 적의 이동이나 공격 패턴이 한눈에 파악되므로 자신이 프로그램을 짤 때 참고하면 유리하다. 또한 평상시처럼 「자동설계」를 선택하면 원래 프로그램으로 되돌아 온다. 이 비법을 활용해 자신의 머신을 파워 업시키자.

이 사진은 적이 사용하고 있는 프로그램. 과연 뛰어난 기술을 갖고 있다. 하지만 이 프로그램은 자신이 임의로 변경시킬 수 있다

환상수호전

그레미오 부활

게임 중에 그레미오가 죽어버린 다음 중반의 테오와의 전투에서 테오와 1 대 1 대결 이벤트에서 이기고 최후의 전투까지 108명 모두를 동료로 하면 그레미오가 부활하는 이벤트가 시작된다. 물론 최후의 전투에는 그레미오가 참가해 엔딩도 조금 다르게 된다.

그레미오가 죽어 눈물을 흘리며 슬퍼했던 사람들에게 반가운 소식. 하지만 108인을 모두 동료로 만들기란…

철권2
모든 캐릭터 모으기

먼저 모든 캐릭터로 엔딩을 본다. 그러면 중간 보스들을 고를 수 있다.

그 후 중간 보스들 중 한명으로 엔딩을 보면 카즈야를 고를 수 있다. 카즈야로 엔딩을 보면 데빌(엔젤)을 고를 수 있다. 아무 캐릭터나 골라서 3번째 스테이지까지 간다. 거기서 1P와 컴 모두 죽기 직전의 상태로 만든다. 그 후 이기면 '엑설런트!'라고 나올 것이다. (꼭 '엑설런트!'라고 나와야 한다) 그러면 4번째 스테이지에서 알렉스(로저)가 나오는데 여기서 또 승리하면 알렉스와 로저도 고를 수 있다.

양복입은 카즈야 고르기

카즈야에 커서를 놓고 스타트 버튼을 누른다.

다른 색깔(모양)의 캐릭터 고르기

□, △를 누를 경우와 X, O를 누를 경우가 나오는 캐릭터가 각각 다르다.

귀여운 캐릭터 고르기

캐릭터를 고를 때 □를 누르고 바로 셀렉트 버튼을 계속 누르고 있는다. 그러면 머리가 큰 귀여운 캐릭터가 나온다. 한 판을 이긴 후 승리포즈가 나올 때 또 셀렉트 버튼을 누르고 있으면 머리가 더 커진다.

민 승기/ 일본 자성현 츠쿠바시 춘일 4-17-2 포레스토 시티 D동 203

리지 레이서 레볼루션
백밀러가 사라지다

스타트 후 캔슬 상태에서 ▲+L1을 누르면 백밀러가 사라지고 ▲+R1을 누르면 다시 나타난다.

<차가 나온 상태에서 게임화면의 이동법>

스타트 후 캔슬 (자동차가 나온 상태의 모습에서) ▲+L1을 누르면 차가 앞으로 ▲+R1을 누르면 뒤로 이동한다.

김 경아:서울시 성동구 마장동 797-3

삼성새턴

건 그리폰
숨겨진 커맨드 집

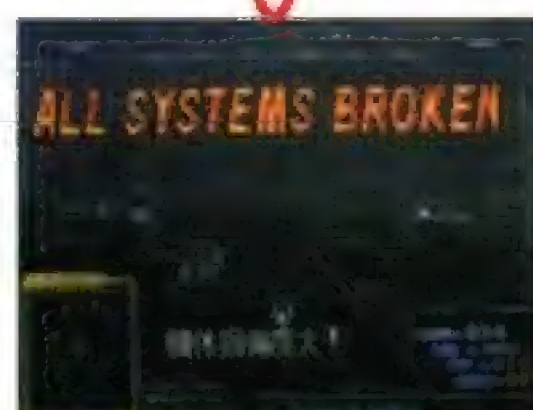
타이틀 화면이 나왔을 때 각 커맨드를 입력한다

타겟 마커를 지운다

좌, 우, C, A, 스타트 순으로 누른다

이렇게 가깝게 적이 있어도 타겟 마커가 표시되지 않는다

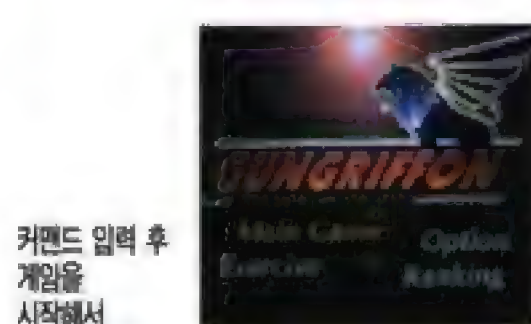
적이 강해진다

하, C, C, A, 스타트의 순으로 누른다

적의 공격이 통상시보다 강하고 방심하면 순간적으로 당하고 만다

적이 레이더에 비치지 않는다

B, B, B, 하, C, 스타트의 순으로 누른다

아군 이외에는 레이더에 표시되지 않아서 적이 어디에서 오는지 알기가 어렵다

커맨드 복수를 입력하는 방법

커맨드 입력 후 게임을 시작해서…

이 화면에서 B를 누르고 캔슬한다

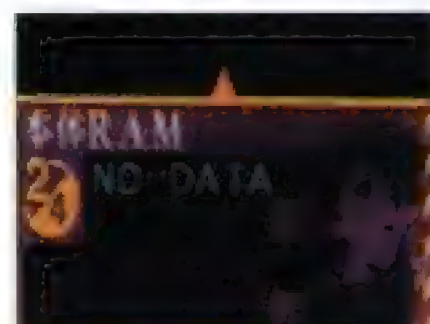
그러면 타이틀 화면으로 돌아오므로 다른 커맨드를 입력하면 커맨드를 복수입력할 수 있다

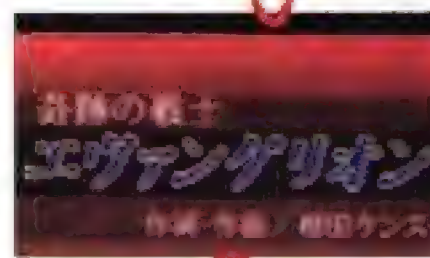
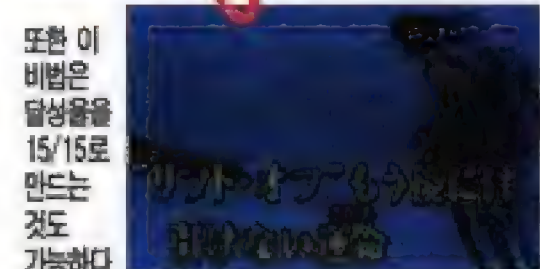
팬저 드래군 쯔바이
자폭 커맨드

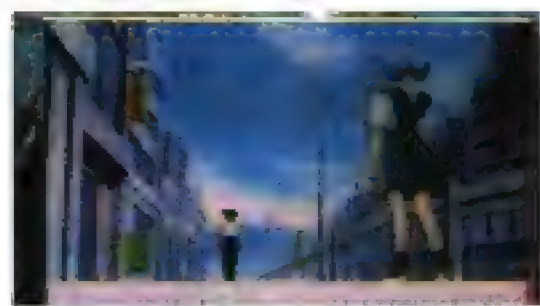
게임 중에 언제라도 아래의 커맨드를 입력한다

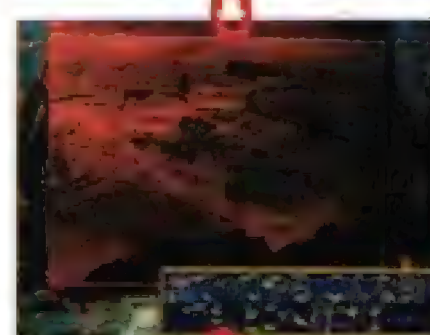
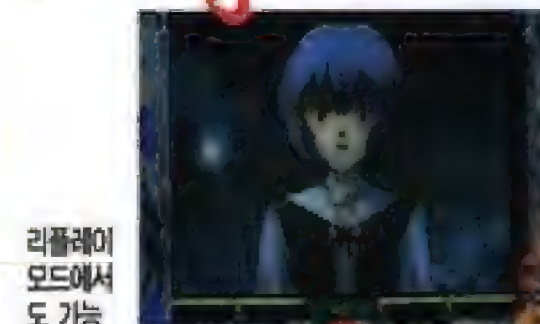
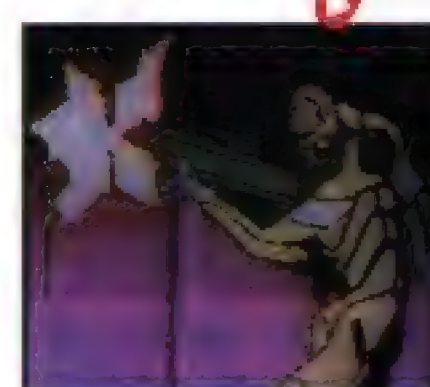
「A, B, C, L, R을 동시에 누른다.」

그 즉시 게임 오버가 된다. 바로 다시 하고 싶을 때 사용하면 편리하다

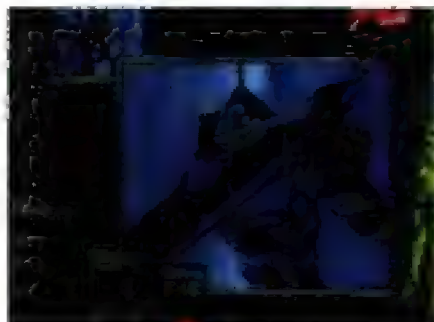
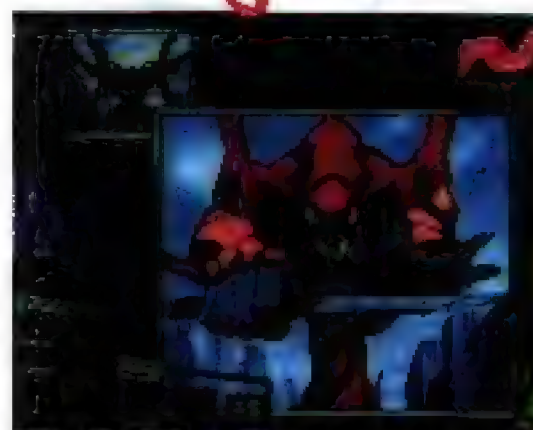
신세기 에반게리온
카라오케 모드

신규 이름 등록이나 이름 변경에서 아스카의 파일을 선택한다

「히카리와 싱크로(ヒカリとシンクロ)라는 이름을 입력한다.」

카라오케 모드가 시작된다

또한 이 비법은 달성율을 15/15로 만드는 것도 가능하다

무비를 날려 버린다

게임 중에 오른쪽 커맨드를 입력

「2P측의 Z를 누른다.」

무비를 날릴 수 있다.

리플레이 모드에서도 가능

단, 전투 장면은 불가능하다

식호기에 탑승한다

식호기와의 전투는 3턴정도로 승리하자

사도와의 전투에서는 사도를 쫓아다니며 패배하자. 사진의 장면이 나오면 성공이다

아스카 대신에 식호기에 탑승할 수 있다

식호기에 탑승하기 위해서는

- 식호기와의 전투에서 압승한다
- 회화에서 「うん…」을 선택한다
- 회화에서 「明日のことか…」를 선택한다
- 회화에서 「先鋒をやらせてください」를 선택한다
- 사도와의 전투에서 패배한다
- 회화에서 「そんなこといわれても…」를 선택한다
- 회화에서 「やらせてください」를 선택한다
- 게임을 클리어하고 세이브한다
- 같은 파일로 다시한번 플레이 한다
- 위와 동일한 방법으로 플레이 한다
- 회화에서 「式號機に乗りたい」를 선택한다

식호기에 탑승할 수 있다

아케이드

리얼 바우트 아랑전설

초필살기와 잠재능력 마음껏 쓰는 방법

우선 전원을 껐다 킨 다음 버튼을 모두 누르자. 그러면 화면에 날짜와 연도가 나오면 성공! 그러면 ↓ ↓ +A 버튼은 초필, ↓ ↓+C 버튼은 잠재 능력!(네오지오는 될지모름)

김 현진:서울시 동대문구 제기1동 122-421 31/4

강력한 캐릭터 김갑환

역시 김갑환은 어느 시리즈에서나 캔슬이 가능한 초필살기인 봉황각을 가지고 있는 캐릭터이다.

리얼 바우트 아랑전설에서도 캔슬이 가능하다. 다음과 같은 조합기를 써보자.

점프 강 킥 →A 연타 →B →B →C →봉황각(21러시) *점프 강 킥 →A 연타 →B →→C →D →봉황각(7러시+15러시).

위의 것은 강력한 조합기인데 이것 말고도 약한 조합으로도 할 수 있다. (A 연타 →봉황각 등) 위의 조합기만 성공하면 어떤 캐릭터든 K.O시킬 수 있다.

김 경해:서울 양천구 목3동 동신A 8/803

KOF'95

오메가 루갈 6히트 연속 콤보! 기절 콤보!

날아차기, 서서B, 서서C(두번 히트)→↘↓↙←C

이 규하:서울시 영등포구 신길2동 166-3

슈퍼 컴보이

슈퍼 마리오 RPG

한번에 승락하자!

침몰선에서 스타피스(Star Piece)를 되찾은 다음 리플 타운에 가면 야리 드리히의 부하에게 스타피스를 건네주라는 말을 듣게 될 것이다. 이 요구는 거절한 회수에 따라 받을 수 있는 아이템이 변하게 되는데 갇혀 있는 장로를 위해 바로 스타피스를 건네주고 리플 타운을 해방시키면 장로에게서 꽃다발을 받게 된다. 하지만 한번 거절하다(ことわる!)를 선택한 후에 스타피스를 건네주면 레벨이 낮아진다. 또한 고문당하고 있는 장로를 외면하고 두번 이상 거절하면 코인을 한개밖에 얻을 수 없게 된다.

침몰선을 클리어하고 리플 타운에 가면 스타피스를 건네 달라고 요구한다

좋은 아이템을 받으려면 한번에 바로 스타피스를 건네주는 편이 좋다

적을 무찔러 개구리 코인을 입수하자!

평상시에는 적과 접촉하면 전투화면이 되지만 시골길에 나타나는 안트워리아를 점프해 밟아 버리면 코인을 입수할 수 있다. 게다가 3회 연속해서 밟아 누르면 개구리 코인을 입수할 수 있게 된다. 만일 적을 밟지 못했다고 해도 일단 플로어를 나왔다가 다시 들어가면 몇 번이고 재시도할 기회가 생긴다.

안트워리아는 사막지대의 모래 소용돌이 속에 있는 것으로 점프해 이것을 3회 연속 밟아 누르면 개구리 코인을 입수할 수 있게 된다

개구리 코인은 다른 아이템과 교환할 수 있다

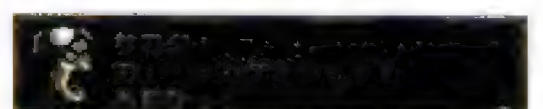
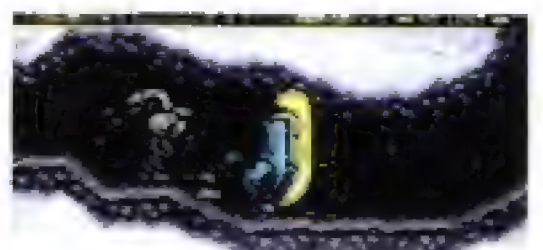
프론트미션 건해저드

숨겨진 괴상한 상점

발굴해 낸 물건을 얻을 수 있는 숨겨진 상점으로 가는 방법을 공개한다. 우선 공중 기지 센티넬을 파괴할 때까지 게임을 진행시킨다. 그 다음에 프렌드를 아니타로 하고 마추비추의 마디오스로 간다. 그러면 기지 안에 있는 남자로부터 숨겨진 상점에 관한 정보를 들을 수 있다. 이 때 월드 맵으로 돌아가면 시드니에 있는 숨겨진 상점으로 갈 수 있게 된다. 여기에는 그 외에도 다른 상점에서는 입수할 수 없는 강력한 무기를 구입할 수 있다.

시드니에는 (그레이트 화이트)라는 숨겨진 상점이 있다

카게미츠를 동료로

제 7장에서 사카타를 동료로 하면 볼크타의 매료킨 산으로 그를 데리고 출격하자. 그러면 숨겨진 프렌드 번처 '카게미츠'가 동료가 되어 준다. '카게미츠'는 사카타가 제작한 레이더 로보트이다.

사카타를 데리고 가지 않으면 '카게미츠'는 동료가 되어 주지 않는다

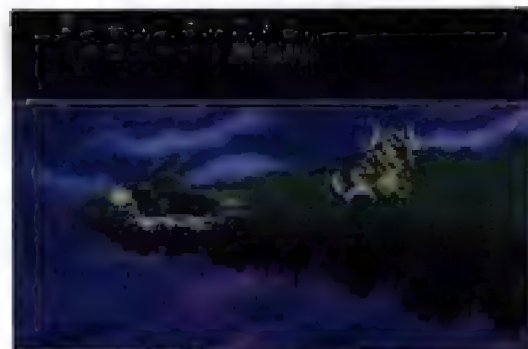
드래곤 퀘스트VI

슬롯이 빛난다

카지노가 있는 마을로 가면 슬롯 머신 근처까지 이동하자. 그래서 '레미라머'의 주문을 외우면 슬롯 머신이 빛나게 된다. 그러나 그곳에 돈이 있는 것은 아니다.

번쩍 빛나는 슬롯 머신. 그러나 조사해 봐도 아무것도 없다

바하무트 라군
강력한 아이템을 입수

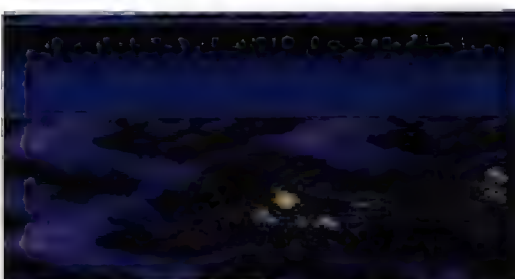
후반의 20장에서 함대의 앞쪽에 있는 동상의 끝 부분을 조사해 보면 강력한 무기나 방어구를 입수할 수 있다. 또 재배장에서는 버섯을 가지고 싶은 만큼 얻을 수도 있다.

위저드와 라이트 아머가 강한 경우는 물의 프레젠트를 권하고 싶다

스트레스가 쌓이면

드래곤이 싫어하는 아이템을 계속 주고 '친숙 수치'를 0까지 내리면 "외로운 드래곤"으로 변신한다. 이렇게 불쌍한 모습이 되지 않도록 각별히 애정을 쏟도록 하자.

간단하게 버섯 입수하는 방법

파렌화이트호 갑판 제일 왼쪽 단에는 조금 괴상하게 생긴 석상이 서 있다. 그 석상을 유심히 살펴보면 버섯 재배장(キノコさいばい場)을 발견할 수 있는데 이 버섯 재배장은 한번 조사할 때마다 한개의 버섯을 공짜로 입수할 수 있게 된다. 또한 이것을 드래곤에게 주면 드래곤의 독이나 번개 스테이터스를 간단하게 높일 수 있게 된다. 하지만 이 비법은 비케바케에게 버섯을 살 수 있게 되고 난 후부터 사용할 수 있다.

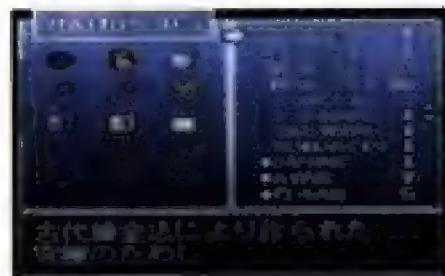
공중전이 많은 제 8장에 돌입하면 파렌화이트호 갑판 위에 내리자

비케바케 버섯 재배장을 조사하면 버섯을 입수할 수 있다

이 스
간단한 리셋

일본 팔콤의 인기 RPG 「이스」 시리즈의 최신작 「이스Ⅴ」에서 간단하게 리셋할 수 있는 편리한 비법을 소개한다.

L, R, 셀렉트, 스타트 버튼을 동시에 누르면 간단하게 리셋할 수 있다.

최강의 수세미

이 비법은 「이시오스 수세미」라는 최강의 수세미를 손에 넣을 수 있는 기술이다. 우선 케핀의 성 서쪽으로부터 날아온 스탄을 구출할 때까지 게임을 진행시키자. 그런 후에 케핀의 마을로 되돌아 가면 한번 더 케핀 성 서쪽으로 되돌아간다. 그리고 스탄이 감금되어 있던 방의 책상을 조사해 보면 「이시오스 수세미」를 입수할 수 있다. 이것은 팔 수도 사용할 수도 없는 수수께끼의 아이템이다.

사용용도는 전혀 불명

「럭키 링」 발견

장착하면 「민첩」의 패러미터가 올라가는 「럭키 링」이 발견됐다. 우선 사막의 오아시스로 간다. 여기에서 근처에 있는 기둥으로 점프해 올라타 오른쪽에 있는 기둥에 하나씩 올라타고 이동하자. 게다가 가장 오른쪽 기둥으로부터 오른쪽을 향해 점프하면 오른쪽 끝의 발판에 올라탈 수 있다. 여기에서 위쪽을 향해 조사하면 「민첩」 치수를 올릴 수 있는 유일의 아이템 「럭키 링」을 입수할 수 있다.

사막의 오아시스에서 기둥으로 뛰어올라 화살표와 같이 나아갈 수 있다

화이널 환타지 Ⅵ
가우의 파워 업

2부 중에 가우가 엄청나게 파워 업할 수 있다. 우선 2부에서 가우를 동료로 얻은 후 야수원 여기저기를 다녀보자. 그럼 간혹가다 플레이어의 손에 쓰러진 보스 캐릭터들이 등장한다. 그때 가우에게 「뛰어들기」를 사용하자. 그러면 그 보스들이 사용하는 기술을 가우가 사용할 수 있게 되며 전투가 쉬워진다. 전투 중에 싸웠던 강적들도 빠짐없이 등장하니 꼭 익혀두자.

알테마 웨폰 효율적 사용 방법

「현자의 장갑」과 「블렛드 스워즈」가 있으면 된다. 단 블렛드 스워즈는 오른손, 알테마 웨폰은 왼손에 착용하자. 알테마 웨폰은 사용자의 HP가 파괴력을 결정하는 것으로 블렛드 스워즈로 수시로 HP회복을 하는 것이 좋다. 그러면 언제나 강력한 파괴력을 낼 수 있다. 하지만 언데드계의 몬스터에게는 반대의 효과가 나타나므로 주의!

트랜스 게이지

티나가 이벤트 이외에 트랜스를 사용하면 제한시간이 있는데 이때 티나에게 스톱을 건다. 그 이후 타이머 게이지가 보통의 타이머 게이지로 돌아온 후라면 에스나 마법으로 회복시키자. 그러면 전투가 끝날 때까지 트랜스 상태로 있게 된다(단, 그 전투 이후 약 5번 정도는 트랜스 게이지를 사용할 수 없게 된다)

최강의 검사(?)지그프리드를 등장시키는 방법

무투장에서 「라스트 에릭사」(전 대원 HP, MP 최대치)를 건다. 그러면 지그프리드가 나오는데 한 대 맞으면 죽지않을 만큼만 살려놓는다. 정말 고전할 것이다. 그리고 지그프리드가 주는 아이템은 「그로우 에그」다. 이것은「타마의 방울」로서 얻을 수 있는 액세서리이기 때문에 그냥 불러내지 말기를

김세형:부산 광역시 영도구 영선4가 1102 29/3

드래곤볼 Z 하이퍼 디멘션
손오공의 순간 이동

우선 VS 모드로 들어가서 손오공을 고른 후 싸움이 시작되면 +Y or B를 누른다. 그러면 순간 이동이 된다. Y는 상대방 앞으로 가고 B는 라인 맨끝으로 간다.

김진우:경기도 성남시 분당구 야탑동 탑마을 경남A 712-301

화이팅 일레븐(월드 사카2)
<올 스타팀 고르는 법>

월드시리즈를 우승한 후 "스페셜 게임"에서 올 스타팀을 이기면 6개의 올 스타팀을 고를 수 있다.

<능력치 올리는 법>

OPEN 게임에 들어간 뒤 "패러미터"라고 쓰여진 것이 있다. 거기에서 능력치를 올리고 싶은 캐릭터를 선택하고 A 버튼을 누른 뒤 옆으로 옮기면 "패러미터"를 늘릴 수 있다.

이렇게 되면 한국 선수도 올스타 수준의 선수가 될 수 있다. 하지만 각 팀마다 숫자가 나와 있는데 그게 바로 "패러미터 포인트"이다. 그것은 각 팀마다 다르게 설정되어 있다.

여태민:경기도 시흥시 대야동 450-10 혜민 교회3층

드래곤 퀘스트 Ⅵ
세나에서 민예품을 비싸게 파는 방법

민예품을 사주는 곳은 3군데 있다. 그중에서 2군데는 지기 싫어하는 도가와보라는 형제의 것인데 그 두사람에게 교대로 가격을 물어보면 가격이 점점 올라간다.

정승화:대구 광역시 달서구 상인동 1446-5 2층

챔프클럽

신상품

통합 멀티미디어 보드 TOP4

비디오드림에서 개발한 TOP4는 호환성과 안정성이 뛰어난 최신 버전의 CL5446 그래픽 칩을 사용하였으며 다이렉트 Draw 지원, 64비트 BitBLT 엔진 탑재, EDO 램 사용 등으로 윈도우 95에서 그래픽 속도를 동급 VGA에 비해 획기적으로 향상시켰고, 고화질의 TV 수신/MPEG재생/각종 외부 영상, 오디오 오버레이 및 캡처 등 영상 멀티미디어의 거의 모든 기능이 탑재되어 있다.

점퍼 조정이나 별도의 세팅이 필요없는 플러그 & 플레이를 지원하며, 비주얼 인터페이스 방식의 통합 콘솔 IMC(Integrated Multi-Media Console)기능 및 완벽한 온라인, 방울 도움말 지원으로 사용법을 익히는 과정이 필요없이 바로 활용할 수 있다는 것이 특징이다.

TOP4에는 영상멀티미디어 보드를 실생활에서 다양하게 활용할 수 있도록 지원해 주는 본격 멀티미디어 전자앨범 S/W인 미디어 앨범(CD버전)이 포함되어 있다.

▪문의처: (주)편텍 (02)3660-5800

WEB TALK 웹 토크

인터넷에서 양방향 방식의 음성대화를 가능하게 하는 웹 토크는 인터넷 접속비용만으로 인터넷 망의 어느곳이든 컴퓨터를 전화처럼 사용할 수 있도록 지원해 준다. 또한 웹 토크는 비싼 비용의 ISDN의 접속을 필요로 하지 않으며 일반 기존 전화선을 통해 동작하며 모뎀이 설치된 486 컴퓨터와 윈도우, 16비트 full-dupoex 사운드 카드, 스피커나 헤드폰만 있으면 저렴한 비용으로 단순히 아이콘을 클릭하는 것으로 해외 통화를 가능하게 해준다.

▪제작사 : 美 쿼터 덱

▪문의처 : 세이와 시스템즈 코리아 404-3781

마법의 성

「마법의 성」은 유아 및 초등학교 대상의 어린이 교육 및 오락용 타이틀로 그림 퍼즐을 맞추는 「퍼즐동산」과 창의력 개발을 위한 그림 그리기 프로그램인 「스케치북」, 여가 활용을 위한 「어린이 노래방」 3개로 구성되어 있다.

「퍼즐동산」에서는 어린이의 지능개발과 집중력 향상을 위하여 시간체크와 점수 채점 및 관리 기능을 제공하여 단조로운 퍼즐 맞추기를 효과적으로 활용할 수 있도록 수록하였으며 「스케치북」에서는 200여개의 밑그림과 100여개의 미완성 그림 및 조각그림 100여개를 제공하여 어린이가 원하는 그림을 도안하고 색칠할 수 있도록 다양한 프로그램을 제공한다.

▪문의처 : LG 소프트웨어 (02)3459-5800

▪가 격 : 26,400원

파워 패드

파워 패드 MODEL OT-01A은 키보드로 지원하는 IBM-PC 게임을 키보드 대신 파워 패드를 이용해 편리하게 즐길 수 있도록 지원하는 패드로 복잡하고 어려운 필살기 키를 한번에 해결할 수 있도록 사용자가 자유롭게 사용키를 설정할 수 있으며 게임 외에 다른 프로그램에서도 복잡한 키보드의 단축키를 정의해 사용할 수 있다. 사용환경은 윈도우 95, 윈도우 3.1, 도스가 운영되는 IBM-PC 호환기종으로 도스상에서 일정 디렉토리를 만들고 그 디렉토리에 카피하면 간단하게 설치된다.

▪문의처 : (주) 열림 기획 784-4845

▪가 격 : 25,000원

하드북 PRO

컴퓨터 내부에 고정되어 있는 HDD를 컴퓨터 외부에 고정된 HDD와 똑같은 기능으로 실행할 수 있도록 고안된 외장 케이스로 프린터 포트를 이용하여 DATA가 전달되며, 하드북 RPO 자체에 배인 보드의 일부 기능이 내장되어 있어 바이오스 셋업에서의 세팅 작업이나 확장 방식(LBA 모드) 등이 자동 지원된다. 또한 프린터 포트를 이용하므로 노트북이나 데스크탑 PC 등 어떤 컴퓨터에서나 사용할 수 있으며 스피드와 호환성이 뛰어나므로 하드 디스크의 용량 확장이나 데이타 백 업 등 사용자의 편이에 따라 이용할 수 있다.

▪문의처: 네오엔터프라이즈 (02) 701-1009

▪가 격 : 17만원

X-ING L.A 무선 호출기

본체를 다양한 색상으로 교체할 수 있는 라디오, 문자 겸용 삐삐. 부피가 큰 일반 휴대용 라디오와는 달리 가방이 없이도 간편하게 휴대할 수 있어 언제 어디서나 부담없이 음악을 즐길 수 있다.

■발매원 : (주)삼성전자 ■가 격 : 145,000원

ZIP 드라이브

ZIP 드라이브는 한번에 100MB라는 막대한 용량을 지원할 수 있는 드라이브로 다량의 정보를 쉽고 빠르게 백업할 수 있으며 모든 게임의 저장과 실행을 간편하게 도와준다. 또한 ZIP 디스크는 스캐너, CD롬, 비디오 입력장치를 포함한 다양한 장치에서 얻은 내용들을 저장하거나 출력할 수 있다.

세이코 엡슨사에서 지난 4월 1일 부터 시판에 들어간

■문의처 : 세이코 엡슨 784-6027
■가 격 : 253,000원

비디오 유주얼 서스펙트

산페드로 부두에서 27명이 사망, 9,100만달러가 증발하는 유혈극이 벌어지면서 스토리는 시작된다. 6개월 전 총기 도난사건 용의자로 체포된 키튼, 펜스터 버벌 외 5명의 전문 범죄자들은 경찰의 부당한 체포에 분개해 장물을 운송하던 경찰차를 습격하게 되고... 유일한 생존자인 버벌의 진술을 통해 이 사건이 지하 범죄 조직의 보스인 카이저 소제에 의해 계획되었다는 사실을 알게 되는데 과연 5명의 범죄 전문가들을 용의주도하게 조정해 온 카이저 소제는 어떤 인물인가?

■문의처 : 스타맥스 (02) 529-1437

프라사이버 대장군

컴퓨터로 원격 조종되는 프로레슬링 로버트의 대결을 소재로 한 「대장군」은 장난기 가득한 악동들의 얘기.

링 앞에서면 진지한 승부사로 변하는 주인공 상훈, 허풍떨기 좋아하고 나서기 좋아하는 개구장이 삼손, 덩치만큼이나 믿음직한 엔지니어 철수, 어른스러운 프로그래머 신일, 상훈을 좋아하는 이쁜이 보라 등 다섯명의 개성과 캐릭터들이 등장하는 이번 「대장군」 3, 4탄은 아시아 선수권 대표 선발전에서 한국의 새로운 챔피온으로 탄생한 대장군이 쿵후 챔피온 「비룡」과 체조 여왕 「프리티 로자」 등 무시무시한 레슬러들과 대전하게 된다.

■문의처 : 시네마트 (02) 547-1872

서적 게임 플러스 II

게임 유통사인 빌트인 시디는 게임의 저변확대를 위해 올 1월 나경 문화사의 도움으로 「게임 플러스」를 출간한 후 지난 4월 4일에는 2집인 게임 플러스 II를 출간했다.

게임 플러스 II에는 도스용 게임과 윈도우즈용과 윈도우 95용 게임으로 나뉘어져 있으며 환타지 채너널 엠파이어 2, 바이오 포지, 11번째 시간, 스틸 팬더스, 커맨드 앤 컨커, 투신전, 토린의 모험, 요절복통 기계3 등 인기 신작 게임들의 시스템 사항과 설치 방법, 진행 메뉴얼과 비법 등이 상세하게 제시되어 있다.

■문의처 : 나경문화사 3273-0121
■가 격 : 15,000원

쉽다 쉬워 인터넷 영어

영어를 못하면 아무리 컴퓨터를 잘 다루어도 인터넷의 모든 정보는 그림의 떡. 상, 하권으로 동시 출간된 이 책은 분야별 헤드라인 어휘를 통해 독해력을, 채팅을 통해 회화력, E-Mail(전자우편)과 메일링 리스트를 이용해 영어 작문, 웹(WWW)ENGLISH를 통해 작문, 독해, 어휘 사전 등 각 부문별로 인터넷을 활용한 다양한 영어 학습법을 소개한다. 특별 부록으로는 「인터넷 슬라이드 쇼」 디스켓이 제공된다.

■문의처 :조선일보사 출판국 (02)724-6112
■가 격 :각권 9,500원

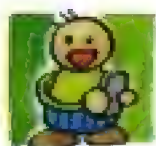
영화 태극권2

1979년 성룡의 「취권」, 이연걸의 「황비홍」, 「대도무문」 등으로 잘 알려진 원화평 감독이 이번 「태극권 2」에서는 북부 무술의 최고 무공에 슬랩스틱류 코메디를 결합시켰다.

태극권의 고수인 아버지 밑에서 자라난 학문(오경 분)은 어려서부터 온갖 무공에 뛰어난 재능을 보이지만, 공부에만 열중하도록 강요당하고 그러던 어느날 몰래 바깥세상 구경을 나갔다가 로즈(종려제 분)라는 미모의 해외 유학생 소녀를 만나 서구 문물을 접하게 되고, 봉건주의에서 벗어나지 못하고 있는 조국을 구해야 한다는 것을 깨닫게 되고, 아편을 밀수하는 영국 상인과 격전을 벌이던 중 살인 누명에 휘말리게 되면서부터 스토리는 시작된다.

■문의처 : 모인그룹 기획 263-2154

챔프 쌤쌤 마당

이번호부터 새롭게 챔프 가족을 찾아가는 챔프 쌤쌤 마당은
저렴한 가격으로 챔프 가족끼리 서로 교환하고 싶거나 사고 싶은 물건
혹은 팔고 싶은 물건이 있다면 천리안의 GO CHAMP로 가셔서 '사고 팔고'
코너에 등록해 주시거나 챔프 '챔프 쌤쌤 마당 담당자' 앞으로 직접 엽서를
보내 주세요. - 이번 호에는 응모 엽서가 없는 관계로 천리안 GO CHAMP
코너에 등록된 것을 게재했습니다 -
다음부터는 우편으로 보내시면 게임 챔프에 게재해 드립니다.

사고

등록자 : HSH74 등록 일시 : 96/04/13
미니겜보이 팩 삽니다.
안녕하세요. 다름이 아니라 미니겜보이를 샀는데
팩이 없어서요. 혹시 가지고 계신분 저에게 파세요.
메일 주세요...

등록자 : RUNDREAM 등록 일시 : 96/04/14
세가 새턴, 플레이 스테이션 구합니다.
새턴이나 플레이 스테이션 본체 및 CD를 구합니다.
가격은 통보하는 선에서 서로 맞추면 될 듯합니다.

등록자 : TIMES96 등록 일시 : 96/04/14
철권2 삽니다. 비싸게!
철권2를 삽니다. 정품이여야 하고요 그리고 깨끗해야
합니다. 가격은 제가 아직 철권2의 가격을 몰라서
가격을 적어서 메일 주십시요!

등록자 : SI5679 등록 일시 : 96/04/14
2476패치
동급생2도 구하고 그림이 예쁜 게임이 있으면 메일
주세요(카피본도 되요)

등록자 : R298 등록 일시 : 96/04/14
PM2일어판의 화일 2개 급구
PM2일어판에서(꼭 일어판이어야함) 화일을 2개
구합니다. D2.LBX와 DR.LBX란 화일입니다.
용량이 1메가가 넘을 거예요. 그래서 제게
메일로(꼭!) 보내주시면 사례로 못말리는 탈옥범을
보내드리겠습니다. 물론 정품이구요. 메일주세요

등록자 : BOOHJTRF 등록 일시 : 96/04/14
네오지오를 사고 싶습니다...
저에게 네오지오를 파실 분은 메일 주세요 그럼
기다리겠습니다. 그리고 너무 비싸지 않았으면
좋겠네요.

등록자 : BAT12 등록 일시 : 96/04/14
동급생 1,2. 여신 이야기 패스 워드...
저는 게임이 거의 없기 때문에 게임을 하고 싶어요.
그래서 동급생을 꼭 구해주세요. 또 하나 있는
게임인 여신 이야기인 암호표 좀 구해주세요 !

등록자 : JKI 등록 일시 : 96/04/15
새턴 100,000원에
새턴 100,000원에 팔 사람 있나고요?

등록자 : JKI 등록 일시 : 96/04/15
네오지오 친구가 싸게 구했다 해서...
저도 네오지오 하나 구할까 하네요.
될 수 있으면 싸게 팔아주시면 고맙겠습니다.
하지만!!! 어머니가 허락해 주시지 않으면 할 수
없겠지요 뭐...

등록자 : CT0951 등록 일시 : 96/04/16
아무 오락기나 삽니다
아무 오락기 CD 게임기를 삽니다. 딴 것도 되요.
싸게 원합니다.
메일을...

팔고

등록자 : TGUCH 등록 일시 : 96/04/13
게임 CD, 비디오 CD, 황금빛 CD
게임 CD
호드 - 20,000원
슈퍼 스트리트 화이터2 터보 - 15,000원
헬캅(지옥의 택시) - 19,000원
위 3가지 다 사시면 42,000원에 해 드리며, 삼국지
무장쟁패2(원본)을 공짜로 드립니다.
비디오 CD
사랑과 영혼 - 11,000원
토토의 천국 - 9,000원
피아노 - 14,000원
마돈나 진실 혹은 대담 - 11,000원
위 4가지 다 사시면 35,000원에 해 드리며,
마크로스 러브스토리(게임 원본)을 공짜로 드립니다.
위 7가지를 다 사시면 75,000원에 해 드리며,
마크로스 극장판 원판(비디오)를 공짜로 드립니다.
한 분에게 행운을....
기타 다수 보유

등록자 : SI5679 등록 일시 : 96/04/14
팔아요. 싸게.
스파 터보를 15,000 ~ 25,000원에 팔아요.

등록자 : LYSUCK 등록 일시 : 96/04/15
네오지오 CD 셋트 판매
네오지오 CD 본체(박스 메뉴얼)+스틱(네오지오용
스틱)1개+패드 1개 아답터+RF단자+AV단자+킹 오브
파이터즈95(CD,케이스상태 양호) 모두 포함해서
23만원입니다. 물론 소포 시 우송료 포함...

등록자 : KIM2598 등록 일시 : 96/04/15
쯔꾸르 메일 판매
말그대로

등록자 : JWJW 등록 일시 : 96/04/15
슈퍼겜보이 팩 5개 신작
안녕하세요. 제 친구 부탁으로 씁니다.
마리오 RPG, 마장기신, 건햄저드, 제4차 로봇대전,
크로노 트리거입니다. 앞의 3개는 새 것입니다. 다
합쳐서 21~22만원 정도에 팔았으면 좋겠습니다.
정말 새 것입니다. 낱개로도 팔고 가격 절충도
가능합니다. 그럼 메일을...

등록자 : RETHGIF 등록 일시 : 96/04/15
플레이 스테이션용 레이싱 콘트롤러
네지콘이 아닙니다. 이번에 새로 나온 건데 어제
제가 산 거에요. 가격은 75,000원입니다. 핸들따로
브레이크 엑셀 따로 있는 거에요. 기아도 따로
급히 팝니다. mad catz라는 회사가 만든거니 믿을만
하죠. 아뭏든 사실분 메일 주세요.

등록자 : CT0951 등록 일시 : 96/04/15
플레이 스테이션 복사 CD! 선착순 싸게
플레이 스테이션 복사 CD를 팝니다
스트리트 화이터 제로 (살때 21,000원 주고 샀음) :
13,000원
환상수호전 : 14,000원
점핑플래시 : 12,000원
가격 절충 가능. 다 사시면 35,000원에 해
드립니다.

등록자 : BBACSIK 등록 일시 : 96/04/15
플레이 스테이션 CD
플레이 스테이션 CD를 팝니다.
디스트럭션 더비, A 열차로 달려라, 킹스필드2,
드래곤볼Z
관심있는 분은 메일을 주세요.

등록자 : AC3535 등록 일시 : 96/04/16
플레이 스테이션+철권2를 30만원에 팝니다.
안녕하세요?
저는 플스+패드2+메모리 카드1+철권2(정품입니다)를
30만원에 처분하려고 합니다. CD에 기스 없으며
플스에도 기스 없습니다.
구입하시면 절대 후회하지 않을 것입니다. 소포비는
따로 받음.
교환은 절대 사절합니다.
그럼 구입 하시고 싶으신 분들은
국민은행 : 253-20-032918
예금주 : 김선화
돈을 입금하신 후 연락 0351-872-0743으로
연락주세요.
제 이름은 양필모입니다.
아참! 플스 모델명은 SCPH-3000입니다. 착오
없으시길...
구입하시면 정말 후회는 안합니다.
저는 돈이 좀 필요해서 눈물을 머금고 파는 것이기
때문에 정말로 아깝군요. 사시고 싶으시면 위에
계자번호로 입금하신 후 연락 주시고요.
소포비는 따로 받는다는 것을 한번 더
말씀드립니다. 그럼 이만...

쌤쌤하고

등록자 : NICKVAN 등록 일시 : 96/04/17
교환합니다
버파리믹스와 버파2를 X-MAN과 SF ZERO와
교환하고 싶습니다. 아니면 그 두개(버파리믹스,
버파2)를 킹오파95와 교환합시다.
꼭 메일주세요.

등록자 : KOYMJD 등록 일시 : 96/04/17
CD2장으로 대작 크리쳐쇼크를!
크리쳐쇼크를 레벨 어썰트2나 디그 아니면
사이베리아2와 교환하고 싶습니다.
크리쳐 쇼크 게임은 그래픽 면이나 사운드 면이나
타게임의 추종을 불허합니다.

등록자 : CT0951 등록 일시 : 96/04/18
투신전2를 철권2로...
투신전 2를 철권2로 교환해주세요. 추가금
15,000원 드립니다. 카이저님 교환해주세요.

알려주세요

- PS용 철권2를 싸게 살 수 있는 매장을 알려 주세요.
- 미니 컴보이 열투 투신전을 어디서 싸게 살 수 있는지 알려 주세요.

주의사항
챔프 쌤쌤 마당에서 게임 챔프는 지면만 빌려 드립니다.
거래시 일어나는 불상사에 대해서는 일체 책임을 질 수 없습니다. 가능한 한 전화통화를 하시고 우편 거래는 될 수 있는대로 피하시고 직접 만나서 교환을 하십시요. 보호자를 동반하면 좋고 반드시 물건은 테스트 하십시요.

전문점 탐방

"회원제 통한 이벤트로 이익금 환산이라는 개념입니다"

봄 내음이 콧끝을 간지럽히고 봄의 교향곡이 울려퍼지는데도 챔프 스텝들은 한겨울의 혹한에 시달리고 있다. 이유인즉은 최신 작품을 가장 빨리 알 수 있는 매장을 소개해 달라는 챔프 가족들의 전화 쇄도에 적당한 곳을 물색하지 못해 눈치만 보며 숨을 죽이고 있었다. 그런데 이게 웬일인가? 눈에 확 띄는 소식이 날아 들었다.

『리얼 파이터』를 출시해 독자들에게 친숙한 주식회사 네스코에서 운영하는 게임 클럽이 바로 그 곳.

게임 제작과 함께 이번에 본격적으로 매장을 운영해 유통 분야에 뛰어들은 네스코는 용산 관광 터미널 1층과 전자랜드 신관에 게임 클럽이라는 IBM PC 전용 게임 매장을 4월에 개장하여 아직 챔프 가족들에게 잘 알려져 있지 않은 감도 있지만 깨끗한 분위기와 형, 누나의 친절한 게임 설명으로 게임을 구입할 때 많은 도움이 된다.

기존의 매장과는 달리 게임 클럽만의 특징이라고 한다면 관광 터미널에 위치한 본점은 앞으로 게임 클럽이라는 동일명하에 전국적으로 체인점을 확장한다는 사업 계획으로 기존의 유통 매장보다 보다 빨리 그리고 많은 국산 신제품의 소식과 함께 저렴한 가격으로 공급할 예정이라고 한다.

또한 전자랜드 신관에 위치한 게임 클럽은 회원제를 도입하여 회원카드를 발행하여 가격적인 면뿐만 아니라 고객 관리 카드를 만들어 철저한 관리를 통해 회원만이 갖는 특권을 줄 생각이라고 한다.

더욱 획기적인 것은 게임 클럽 자체적으로 방학 중에 게임 스쿨을 연다든지, 개발사와 소비자와의 만남을 갖는 등 다양한 이벤트를 개최해 회원들에게 가격적인 만족뿐만 다양한 분야에 걸친 혜택을 줄 예정이라고 하니 게임을 좋아하는 챔프 가족에게는 반드시 권해 보고 싶다.(챔돌이도 가입한다는 후문이 있는데 사실 여부는 아직 확실하지 않지만…)

또한 한달에 한번씩 최신 게임 정보를 전하는 소식지를 만들어 회원에게 무료로 제공하며 1년에 2, 3회에 걸친 파격적인 세일 등 이벤트 뿐만 아니라 용돈이 궁한 우리 친구들에겐 정말 획기적인 소식이 아닐 수 없다.

이러다간 챔프의 챔돌이보다 게임 클럽 형, 누나가 인기가 더 많을지도 모르겠다.

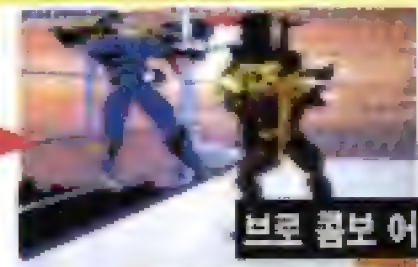
■연락처 : 전자랜드 신관
■전화: (02)706-1599

챔프 노트

『화이팅 바이퍼즈』의 수수께끼 남자

돌연 등장한 수수께끼의 남자, 「마라」. 특성은 아직 모르겠지만 그 모습과 사용하는 기술은 왠지 보스 캐릭터인 B.M과 관계가 있는 듯 싶다.

마라의 출현 조건

(1) 15,000회 이상 대전한 기계에서
(2) 캐릭터 선택 화면에서 남은 시간이 19초가 넘기 전에 (스타트 +↑), 레버를 위로 올린 채 커서를 끝으로 이동

브로 콤보 어퍼 PPP

브로 콤보 더블 하이 킥 PP→KK

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

PC용 모니터로 비디오와 차세대 게임기의 영상을!

XRGB-1 탄생

XRGB-1은 비디오나 레이저 디스크 플레이어(LDP) 등의 NTSC 표준신호, 가정용 게임기, 업소용 게임 기판의 영상을 PC 모니터로 출력할 수 있는 교환 장치이다. 즉 XRGB-1만 있으면 해상도 높은 PC 모니터로 차세대 게임을 즐길 수 있게 된 것이다.

입력단자 접속

XRGB-1에는 비디오 단자, S비디오 단자, 21핀 RGB 멀티 입력 단자가 있다. 이 단자들에서 입력된 신호는 PC 모니터의 RGB신호로 교환되며 PC 입력용 14핀 아날로그 RGB 단자가 있어 PC와 영상 기기를 교체해서 사용할 수 있다.

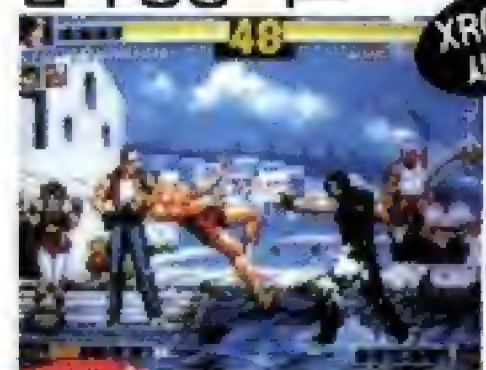
대응 모니터

수평 동기주파수 31kHz(640×480도트) 또는 15kHz(200라인)의 화면 모드를 가진 15핀 아날로그 RGB 모니터에 대응된다.

제작사: 마이컴 소프트 주식회사

■21핀 RGB 멀티 입력 단자에 접속할 수 있는 가정용 게임기

제작사	기종	접속시 필요한 주변기기
SNK	네오지오	네오지오용 RGB 케이블
세가	슈퍼알라딘보이 슈퍼알라딘보이2	XMD-2RGB/S, XMD-3RGB 케이블 21핀 RGB 멀티 케이블
SCE	플레이 스테이션	PS용 RGB 케이블
닌텐도	슈퍼컴보이	슈퍼컴보이용 RGB 케이블

입력 영상 비교

XRGB-1 사용전 — TV에 비디오 입력으로 접속했을 때

XRGB-1 사용후 — XRGB-1을 사용해 PC용 모니터에 접속했을 때

접속과 대응기종

1 XRGB-1 본체의 입력 단자에 비디오나 게임기 등을 접속한다

2 XRGB-1의 「DISPLAY OUT」에 PC용 디스플레이를 접속한다

3 모든 접속이 끝나면 AC 어댑터를 접속한다

4 XRGB-1에 전원을 켜면 게임기나 비디오 등의 영상을 감상할 수 있다 (스위치 ON)

5 XRGB-1의 전원을 끄고 PC에 접속하면 PC 원상태로 돌아온다 (스위치 OFF)

게임챔프 '96.6 kids

게임챔프 '96.6 kids

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

독수리 5형제

300만년간 계획한 지구정복의 음모를 저지하라!

1편 - 독수리 5형제 대 터틀 킹

빙하기의 지구를 향해 우주 저편으로부터 무언가가 날아왔다.

무서운 속도로 대기권을 지나 얼어붙은 해저에 충돌한 그 물체는 거대한 폭발을 일으켰다. 그러나 잠시 후 모든 것이 조용해졌다. 훗날 '총재 X'라 불리어지게 되는 그 물체는 300만년 동안 침묵을 지키면서 때를 기다리기 시작한 것이다.

빙하기의 지구에 침입해 온 총재 X

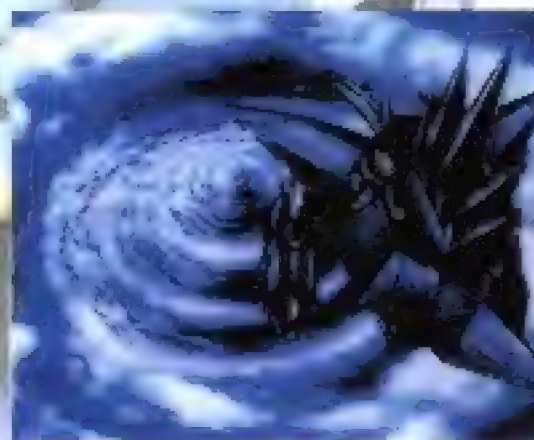
빙하기로부터 300만년이 지난 2066년, 군사대국인 혼트월 공화국의 독재자 베오루크 대통령은 느닷없이 UN 탈퇴를 선언한다. 혼트월 공화국은 공해를 막고 환경을 보존하기 위해 국제과학기술청이 추진하고 있는 지구에너지 통합계획인 '맨틀 플랜'을 비난하면서 이에 반대하는 국가들을 하나 둘씩 자기 편으로 만들어낸다. 세계는 새로운 냉전시대를 맞이하기 시작한 것이다.

한편 맨틀 플랜을 위한 주요시설이 있는 도시들이 영문도 모른 채 폭발을 일으키는 사건이 계속 생긴다. 2066년 3월 21일 발생한 트라이어드 공화국 수도 마이오의 폭발도 그 중 하나였다. 그 범인은 '터틀 킹'이라는 이름의 거대 요새로, 하늘에서 나타나 빔을 쏘고 사라진 것이다.

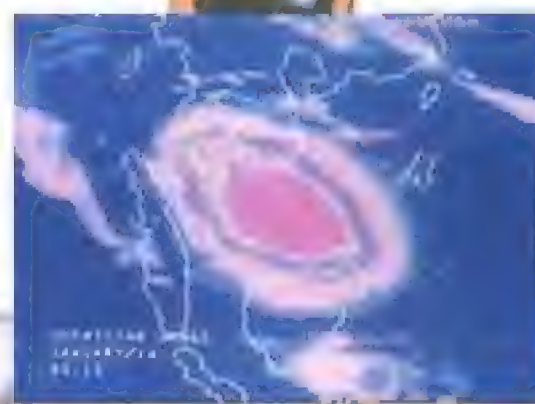
혼트월의 대통령 베오루크의 UN 탈퇴를 알리는 TV뉴스

트라이어드 공화국의 하늘에서 모습을 드러내는 거대 로보트

공중요새급의 '터틀 킹'이 트라이어드의 수도 마이오에 나타난 것이다

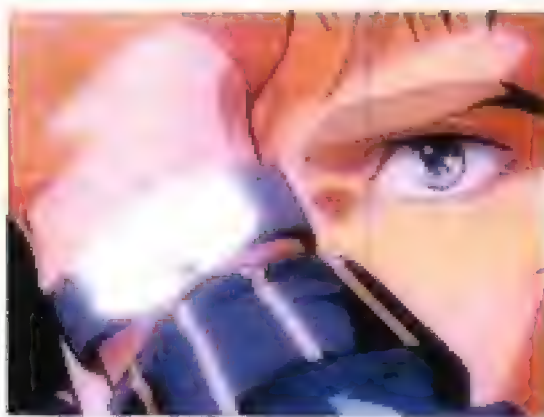
맨틀 플랜의 시설을 향해 빔이 발사되었다

도시 전체를 폭발시키고 사라지는 터틀 킹

다음 날 오후 국제과학기술청에서 맨틀 플랜의 주창자인 남궁 박사가 "혼트월 공화국이 배후세력이다"라고 주장하였다. 그는 회의가 끝난 후 개인적으로 장관에게 혼트월 공화국의 뒤에는 '알렉터'라는 조직이 있으며, 뛰어난 과학력을 가진 이들이 지구정복을 노리고 있다고 말한다.

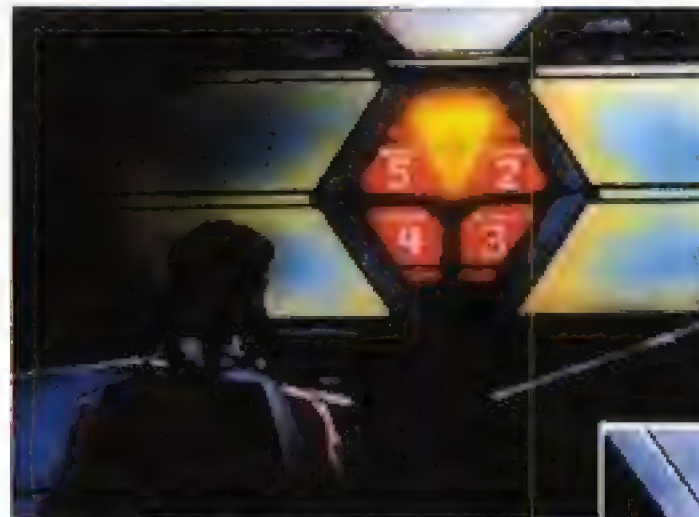
혼트월 공화국의 목적은 맨틀 플랜 저지에 있다고 역설하는 남궁 박사

남궁 박사는 원인 모를 저기압의 한 가운데에 인공물체가 있다고 주장한다

남궁 박사의 호출로 동욱의 손목의 통신기가 울린다

사무실로 돌아온 남궁 박사는 곧 통신기를 켜고 동욱이라는 청년을 호출한다. "이제 너희들이 나설 때가 되었다. 동욱이. 아니 과학닌자대 독수리 5형제 1호!"

동욱과 통신을 하는 남궁 박사

"버드 - 고!" 동욱이 외치자 손목의 통신기가 빛을 내며...

동욱은 독수리 5형제의 대원으로 변신한다

동욱의 프로펠러 비행기도 빛을 내며 제트기로 변신한다

모선에 도착하는 G-1호 제트기

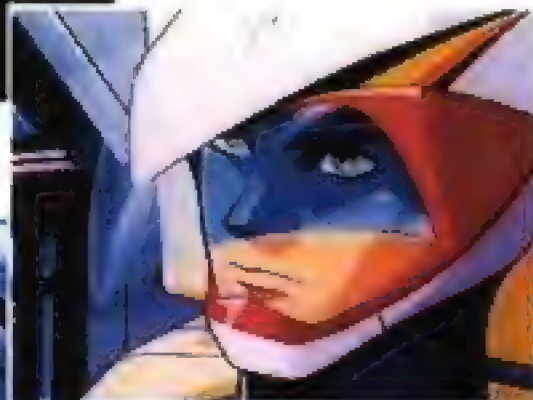
5명의 대원을 모두 수용한 독수리 5형제의 모선 '갓 피닉스(God Phoenix)'

'독수리 5형제' 5명의 대원이 모두 모이자 남궁 박사는 현재 지구 모처에 모습을 드러낸 이상한 저기압의 정체가 무엇인지 알아낼 때까지 감시하도록 지시하였다. 출동 요청을 받은 UN군이 카이마르 시티의 방위를 위해 저기압을 향해 미사일을 발사하나 상처 하나 입히지 못한 채 터틀 킹은 카이마르 시티도 불바다로 만든다.

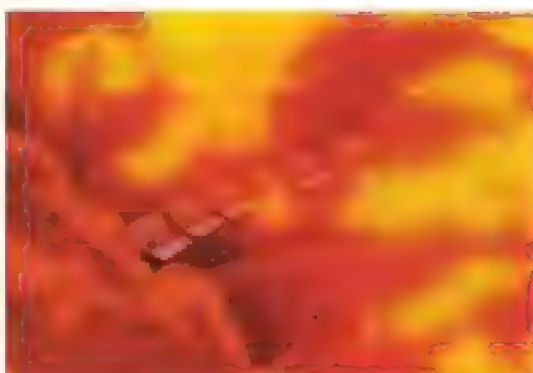
동욱 등 독수리 5형제가 어쩔 줄 모르고 있는 동안 연구실을 나온 남궁 박사는 동료 박사로부터 마취총 공격을 받고 기절한다. 그가 정신을 차린 곳은 혼트월 공화국의 베오루크 대통령이 서 있는 공중 요새 안이었다.

베오루크는 남궁 박사에게 같은 편이 되자고 회유하려고 하지만 남궁 박사는 단호하게 거절한다.

"이제 그만 떠드시지. 알렉터의 대장, 베르크 캇체!"

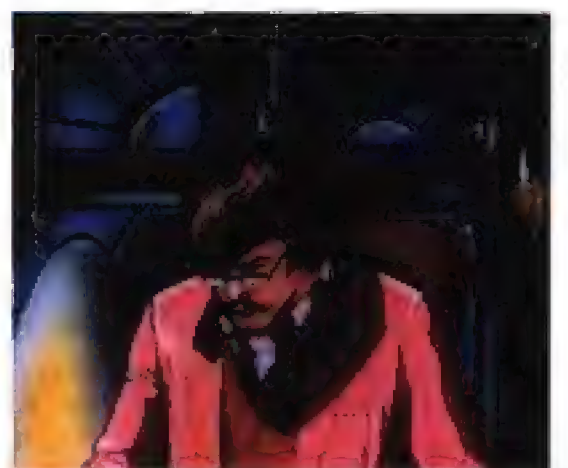
"호오, 나의 이름을 알고 있었다니..." 베오루크의 모습이 갑자기 베르크 캇체로 변하였다. 베르크 캇체가 이제까지 베오루크로 변신해 있었던 것이었다.

남궁 박사로부터 지시를 받는 1호 동욱이

구름 위를 날고 있는 독수리 5형제의 모선

눈 앞의 알렉터 공중요새 터틀 킹을 보며 말다툼을 벌인다

UN군의 미사일 공격에도 터틀 킹은 건재하다

터틀 킹은 카이마르 시티를 불바다로 만든다

"아까 공격했으면 카이마르 시티를 구할 수 있었잖아!" 거칠게 항의하는 창수

알렉터의 부하에게 마취탄을 맞은 남궁 박사

남궁 박사가 정신을 차려보니...

베오루크 대통령은 남궁 박사를 회유한다

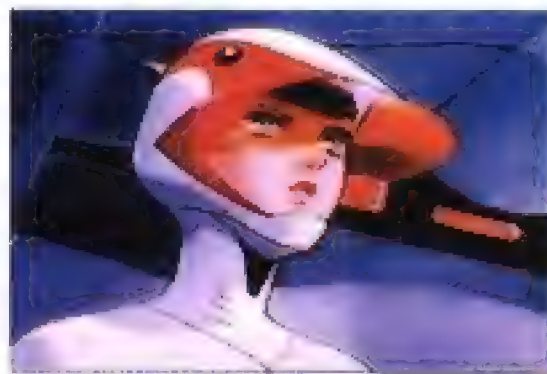
최면에 걸려 알렉터를 칭찬하는 학자와 박사들

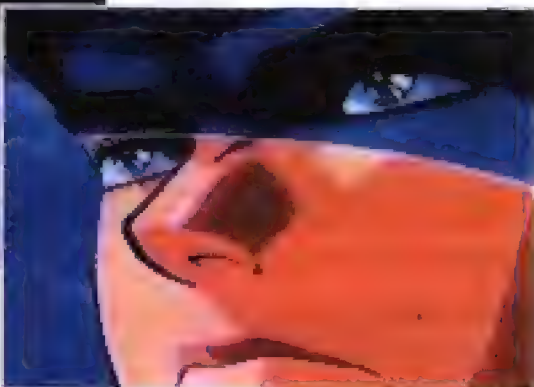
"이제 그만 떠드시지, 알렉터의 대장, 베르크 캇체!"

베오루크의 정체는 베르크 캇체였다

한편 공중에서 터틀 킹을 조용히 추적하고 있던 독수리 5형제는 남궁 박사와의 연락이 끊어지자 당황한다. 같은 때 정보 담당인 유미가 전세계의 군대들이 움직이기 시작했음을 알린다. 도시가 차례차례로 파괴되자 UN군과 UN에 반대하는 혼트윌 연합군이 서로를 비난하면 충돌 직전에 다다른 것이다. 이대로 두면 세계대전이 시작될 것임에 틀림없다.

세계를 파멸로 이끌 전쟁을 막기 위하여 동욱은 독자적으로 터틀 킹을 파괴할 것을 결심한다. 독수리 5형제는 레이더에 포착되지 않기 위하여 망토를 날개로 이용하여 하늘을 가로질러 터틀 킹을 향해 날아간다.

"박사님, 박사님!" 남궁 박사로부터의 연락이 끊어지자 긴장하는 독수리 5형제

"큰일이예요! UN군과 혼트윌 연합군이 서로 충돌 직전이예요!"

도시 하나가 더 파괴되면 UN군은 혼트윌을 공격할 태세이다

'박사님과 연락이 안된다면 우리끼리라도…' 결심하는 동욱

맨 몸으로 하늘을 가로질러 터틀 킹을 향하는 독수리 5형제

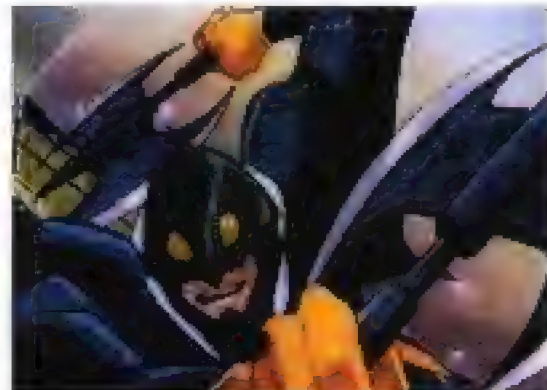
터틀 킹 안으로 침입하는 데에 성공

유미 등은 폭탄을 요소요소에 설치

창수, 철수, 용 등 세 사람은 자신들을 발견한 알렉터 대원을 뒤쫓다가 알렉터가 준비한 함정에 걸려들었다. 수십 명의 포위 속에 갇힌 세 사람을 구한 것은 동욱과 유미. 이들은 환영과 섬광탄을 사용하여 알렉터 병사들의 눈을 혼란시킨 다음, 백병전을 통해 하나하나 쓰러뜨린다. 그리고 시한폭탄이 터질 시간이 되자 재빨리 탈출하였다.

알렉터 병사들은 함정을 만들어 놓고…

함정에 걸려든 창수와 철수, 용이

동욱의 환영이 알렉터 병사들의 머리 위에 떠오른다

터틀 킹의 대장이 직접 도끼를 들고 달려들지만…

'과학인법 분신술'을 구사하는 동욱

"에에이, 이렇게 된 이상 유틀랜드 시티를 파괴시켜서 세계대전을 빨리 일으키자!"

알렉터가 노리는 것은 세계대전으로 혼란이 일어난 틈을 타 전세계를 지배하는 것이다. 그러나 광선포에 에너지가 충전되는 도중에 시한폭탄이 터지고 말았다. 불길에 휩싸이는 터틀 킹. 터틀 킹의 몸체에서 머리 부분만이 분리되어 날아갔다. "실패는 죽음으로써 보상하라!" 베르크 캇체의 말에 터틀 킹의 대장은 독수리 5형제와 함께 자폭하기로 결심한다. 갓 피닉스를 향해 날아드는 거대한 터틀 킹의 머리 로케트. "핵폭탄을 뿌리치기 위해서는 불새를 가동시킬 수 밖에 없다!" 동욱의 말에 긴장하는 독수리 5형제의 대원들. 대기권 밖으로 나간 다음 갓 피닉스는 불새로 변신했다. 불덩어리가 되어 핵폭발의 불길을 뿌리치는 그야말로 '불로써 불을 제압한다'는 전법이었다.

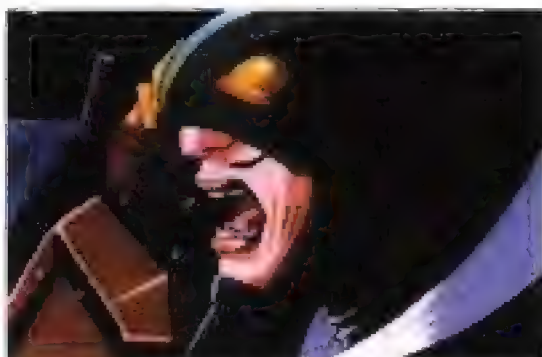
"남궁 박사, 당신은 살려두기에 너무 위험한 인물이로군."

터틀 킹의 실패를 보고 베르크 캇체는 남궁 박사를 죽이기로 결심했다. 그러나 어떻게 알았는지 독수리 5형제는 남궁 박사가 있는 곳에 들어와 그를 구한다. 베르크 캇체는 잠시 당황하였으나, 변신에 능한 그는 곧 입체 영상으로 모습을 바꾸어 안개처럼 사라지고 만다.

잠시 후 히말라야 산맥의 알렉터 본부에서 베르크 캇체는 고개를 조아리며 사죄하고 있었다.

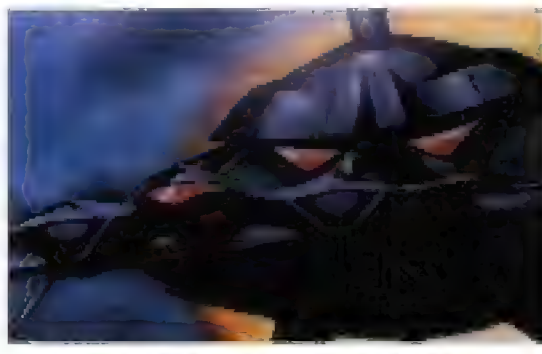
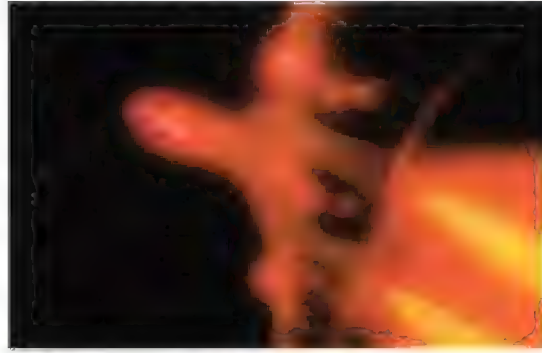
"총재 X님, 작전에 실패했습니다. 용서해주십시오."

"과학닌자대 독수리 5형제는 위험한 존재이다. 앞으로 주의하도록 하라"

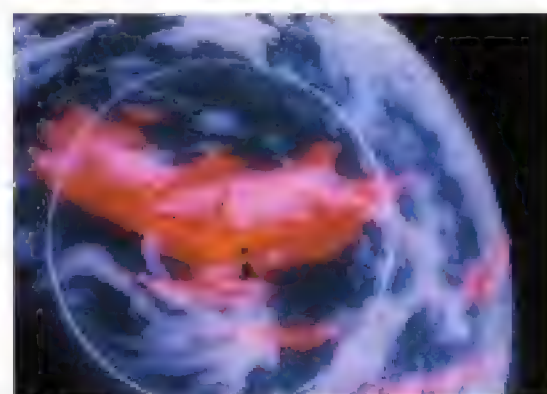
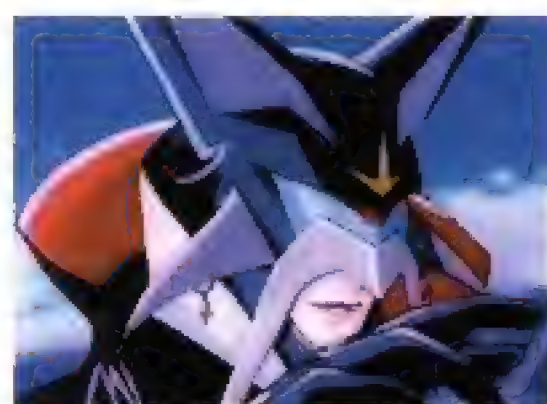
외계에서 온 총재 X는 차분히 이야기했다. 알렉터의 대원들에게도 알려져있지 않은 총재 X의 정체는 무엇인가? 그리고 독수리 5형제의 앞날은? 수수께끼만이 미래를 가로막고 있었다.

"서둘러서 유틀랜드 시티를 공격하라!"

광선포에 에너지가 충전된다

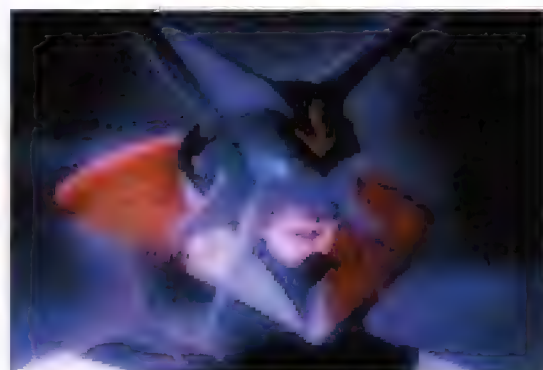
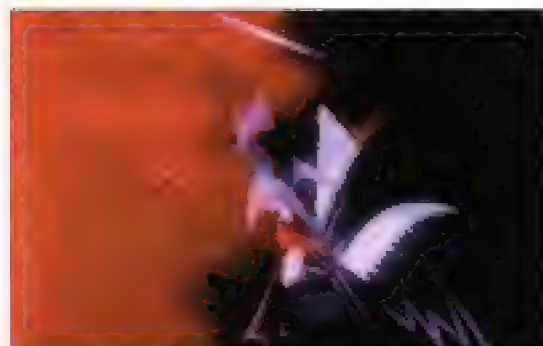
그러나 광선포 발사 직전에 시한폭탄이 폭발

"못난 놈. 실패하다니… 죽음으로써 죄 값을 치러라!"

갓 피닉스에게 육탄돌격을 감행하는 터틀 킹의 머리부분

몸체에서 불길을 뿜어내는 독수리 5형제의 갓 피닉스호

"알렉터에 영광 있으라!"핵폭탄과 함께 사라지는 터틀 킹의 대장

불새로 변하는 동안 고열과 고압을 견디느라 고통을 참는 대원들

불새는 지구를 향해 날개짓하며 돌아간다

"남궁 박사, 당신은 살려 두기에는 너무 위험한 존재로군"

날아든 독수리 5형제는 남궁 박사를 구해낸다

"형세가 역전되었군, 베르크 캣체!"

베르크 캣체의 몸은 갑자기 입체영상으로 변하여 사라진다

"실패했습니다. 용서해주십시오, 총재 X님"

300만년 전, 외계에서 온 총재 X는 독수리 5형제를 주의할 것을 당부한다

2편 - 수수께끼의 레드 임펄스

2066년 8월 13일 세아루트해 해저 2000미터를 잠항 중이던 이스트리아 공화국의 잠수함이 수수께끼의 거대한 물체를 발견한다. 피라밋 모양의 그 물체는 발견된 즉시 에너지파로 잠수함을 공격하여 이를 격파하였다. 이렇게 해서 파괴당한 잠수함의 숫자가 벌써 여러 척이다. 같은 날 헬기를 타고 거대한 잠수함 위에 내려선 인물이 있었다. 베르크 캣체의 뒤를 이어 알렉터 내에서 서열 2위에 있는 도널드슨 박사이다. 그는 잠수함으로 바닷 속 깊숙히 숨어있는 알렉터의 기지에 갔다. 거기서 주요 간부들과 함께 알렉터의 1인자 베르크 캣체와의 원격 회의를 하기 위해서였다. 여성으로 모습을 바꾼 베르크 캣체는 도널드슨에게 지시했다. "지금 지구의 주요 지점에서 모종의 계획을 추진하고 있다. 이것을 독수리 5형제 등이 방해하지 않도록 함정을 만들고 그들을 제거하라"는 것이다. "제가 구성한 쥬피터 닌자군단으로 그들을 없애겠습니다!" 도널드슨은 자신만만하게 말했다.

-다음 호에 계속-

2066년 세아루트 해에 있던 잠수함에서 미확인 물체를 확인한다

갑작스런 에너지파의 공격에 이스트리아 공화국의 잠수함이 격파당한다

해저에는 알렉터의 거대한 피라밋이…

헬기에서 잠수함으로 갈아타는 알렉터의 도널드슨 박사

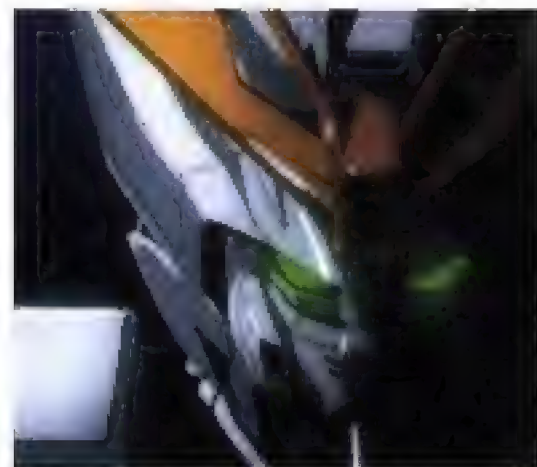
애니 정보국

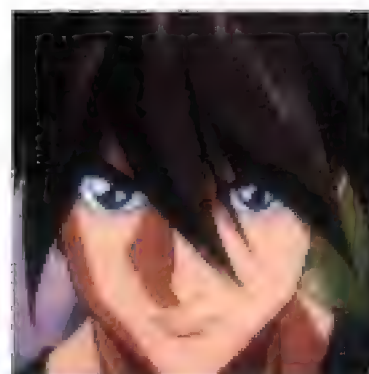
해외뉴스

신기동전기 건담 W 종료

말도 많고 탈도 많은 최근의 건담 TV 시리즈. 『기동무투전 G 건담』만큼 엉망은 아니었지만, 그래도 오리지널 건담의 팬들을 만족시키지는 못한 어린이 취향의 애니메이션 『신기동전기 건담 W(윙)』이 방영을 마쳤다.

제크스가 이끄는 화이트 팽(White Fang)과 토레즈가 이끄는 지구세계국가군이 태양계의 패권을 놓고 싸운다는 건담 W의 후반부는 물론 지구세계국가군의 승리로 끝난다. 이번에 방영되는 『건담 X(엑스)』는 또 과연 얼마나 유치할는지?

장난감을 많이 팔기 위해 건담만 5대씩이나 등장시킨 『건담 W』

신기동전기 건담 W은 그래도 전작인 G 건담보다는 나았다는 평가를 받고 있다

건담 VS 자크의 대결!

유치의 끝을 달리는 TV판 건담과는 달리, 새로이 시작된 OVA(오리지널 비디오 애니메이션)인 『기동전사 건담 제 08 MS소대』는 영상도, 시나리오도 모두 괜찮은 편이라는 평가를 받고 있다.

지난 3월 말에 현지에서 발매된 『기동전사 건담 제 08 MS소대』 제 2편은 지구에 도착한 지구 연방 측의 주인공과 역시 지구에 침공해 들어온 지온군의 싸움을 그리고 있다.

"양산형 건담과 양산형 자크가 싸우면 과연 어떻게 될까?" - 수많은 건담 팬들의 질문에 대한 대답이 드디어 나온 것 같다.

물 속에서 돌진하는 양산형 건담 - 이 장면이 압권이다

주인공 시로가 탄 건담은 노리스 대령의 자크를 향해 총격을...

정글에서 게릴라전을 펼치게 된다는 내용의 제 2편 - 언제 국내에 정식 수입될 지 기대된다

아다치 원작의 애니메이션 LD화

스포츠 청춘물을 잘 그리는 아다치 미쓰루의 걸작인 『터치』와 그런대로 가작으로는 인정되고 있는 『나인』이 LD로 6월 10일 발매된다.

터치는 야구선수인 쌍둥이 소년이 한 소녀를 좋아하는 과정에서 벌어지는 애증과 갈등을 그린 작품. 한편 나인은 야구선수인 소년과 같은 학교 여학생의 풋풋한 사랑을 그린 작품. 둘 다 야구를 소재로 하고 있고 분위기도 차분한 듯 하면서도 경쾌하다.

아다치 미쓰루 최대 걸작인 『터치』

디즈니 캐릭터 전화카드

디즈니의 인기가 한국에 비해 낮은 일본인데도 불구하고 캐릭터 사업은 한국보다 활발한 듯. 지금 '1996년 한정판 디즈니 캐릭터 전화카드'라는 것이 일본에서 발매되고 있는데, 일본에서는 우표수집처럼 전화카드 수집도 인기가 있어 수집가들을 노린 상품으로서 인기를 끌고 있다.

한국에서는 만화 우표도 나왔는데 만화 전화카드는 안나오려나?

이것이 일본에서 판매되고 있는 디즈니 전화카드

세일러 문 새로운 시리즈 시작

일본에서는 국민학교 여학생에게 큰 인기를 얻고 있는 『세일러 문』 시리즈. 원작 만화와 호흡을 맞추면서 『세일러 문』, 『세일러 문R』, 『세일러 문S』, 『세일러 문SS』의 순으로 방영되던 TV 애니메이션 시리즈가 이번에는 『세일러 문 스타즈』라는 제목으로 또 시작된다.

『세일러 문S』에서 모습을 감추었던 네 사람의 세일러 전사 - 플루토, 타이탄, 넵튠, 새턴 등이 다시 등장한다고 하는데, 미소녀 만화를 좋아하는 남자 팬들도 여기에 기대를 걸고 있는 듯.

주인공 세일러 문을 구해주고 사라졌던 세일러 새턴

이것이 크로스본 건담!

크로스본 건담 X1의 멋진 모습. 등 뒤의 X자 로켓 부스터가 인상적이다

건담 팬이라면 알아두어야 할 상식. 애니메이션계에서 모습을 감춘 건담의 아버지, '토미노 요시유키'가 원작을 담당하고 만화가 '나가타니'가 그림을 그리고 있는 『기동전사 크로스본 건담』이 일본 현지의 만화잡지 '월간 소년 에이스'에서 인기를 얻고 있다.

단행본으로는 3권까지 나와 있다고 하는 이 만화는 이름에서 알 수 있는 것처럼 『기동전사 건담 F91』과 스토리가 이어지고 있다.

때는 우주세기 0130년대로, 부활한 조직 크로스본 뱅가드가 지구를 노리는 쥬피터 엠파이어의 음모를 분쇄한다는 이야기이다.

사진은 손으로 직접 만들어 낸 '크로스본 건담 X1'의 모형. 플라스틱 모델로 만들어지는 것도 이제는 시간의 문제일 지도…?

삼성, 비디오 국내 최대 공급사로 부상

비디오 유통 업체인 스타맥스와 드림박스, 케이블 TV인 Q채널과 캐치원, 음반 유통 업체인 나이세스 등을 통합하여 탄생한 회사 '삼성영상사업단'이 최근 미국 워너 브러더스사의 국내 비디오 판권을 확보하면서 국내 비디오 시장 최대 업체로 떠올랐다.

워너 브러더스와 4월 정식 계약을 체결한 삼성영상사업단은 현재 판권을 가지고 있는 월트 디즈니의 시장 점유율 5%에 워너 브러더스의 시장 점유율 8%를 더해 시장 점유율이 13%로 뛰어오르게 되었다. 이는 이제까지 1위를 지켜오던 대우의 11%를 넘는 수치이다.

국산 애니메이션 비디오 가격 마찰

대우의 자회사인 우일영상은 지난 3월 『헝그리 베스트 5(파이브)』를 출시하면서 한국영상음반판매대여업협회(판대협)와 잡음을 빚었다. 우일이 도매가격을 1만9천8백원으로 정하자 판대협에서는 "다른 테이프와 똑같이 1만5천원으로 내려라"라고 요구한 것.

불매운동까지 벌이겠다고 판대협은 압력을 가했으나 "제작비가 많이 들어간 영화"라는 우일 측의 주장에 판대협이 결국 양보하였다.

한편 『홍길동』을 내놓는 SKC 역시 1만9천8백원으로 정하려다가 판대협의 1만5천원 요구에 갈등이 벌어졌다. 이는 판대협이 제작에 큰 자본이 요구되는 애니메이션을 싸구려 영화와 똑같이 생각함으로써 벌어지는 불협화음으로 판대협 등 비디오 업자들의 의식이 개선되어야 할 것으로 생각된다.

아기공룡 둘리 게임 나온다

LG 미디어는 지난 4월 9일 둘리나라와 CD계열 매체 및 PC통신 인터네트 서비스를 포함한 둘리 캐릭터에 대한 판권계약을 체결하고 『아기공룡 둘리』를 게임으로 제작키로 했다.

원작 만화로도 이미 유명한데다 극장용 애니메이션의 형태로 오는 7월 개봉예정인 『아기공룡 둘리』를 LG 미디어가 활용하여 게임 제작에 들어간 상태이며, 만들어진 게임은 영화 개봉과 동시에 CD롬, 플로피 디스크 등의 매체로 출시될 예정이다.

VIDEO GAME PERFECT GUIDE

집중공략

집중 공략의 챔프

- SS 드래곤 포스
- SS 미스트
- SFC 마장기신
- PS 건담 2.0
- ARC 버파키즈

나도 공략필자가 될 수 있다!

게임챔프에서는 발행일 변경과 함께 공략 부분을 더욱 강화하는 차원으로 96년 6월호부터는챔프만의 공략이 아닌 독자 여러분들이 직접 참여하는『공략공모전』을 매달 개최합니다. 공략하는 게임은 매달 출시되는 게임이며 당선된 작품에 대해서는 소정의 원고료를 드립니다. 또한 공략한 기사를 책에 게재하며 게임챔프의 공략 필자로 임명합니다.

이달의 공략 게임

SFC용『루드라의 비보』
SS용『정령왕기전 토어』
PS용『사이버돌』

위의 게임을 완벽하게 공략해서 5월 20일까지 게임챔프『공략공모전』담당자에게 주소와 전화번호를 반드시 기재해서 보내주십시요.(게임진행 중 중요한 부분을 비디오로 녹화해 공략 원고 디스켓과 함께 보내주시고 원고 분량은 hwp 20p내외 정도면 적당합니다)

장르	시뮬RPG	가격	5,800엔
제작사	세 가	발매일	96년 3월 30일

드래곤 포스

DRAGON FORCE

게임의 목적

이 게임은 초기 단계로는 1국의 군주가 되어서 나라를 발전시켜야 한다. 그 후로는 이 게임의 활동 지역인 레젠드라 대륙을 평정하는 것이다.

내정 모드

內政實行(내정 실행):7가지 명령을 내릴 수가 있다.

內政終了(내정 종료):내정을 종료하고 전투 모드로 들어간다.

勢力地圖(세력 지도):군주들이 보유하는 성을 보여준다.

記錄(기록):게임을 저장한다.

내정 실행의 7가지 명령

勳章授與(훈장 수여):공적을 세우면 훈장을 줄 수 있다. 훈장을 받은 캐릭터는 부하들이 늘어난다.

アイテム(도구):탐색으로 찾은 물건을 사용하거나 장비한다.

武將回見(무장 회견):이것으로 자신의 부하 무장들과 대화를 할 수 있고 전쟁에서 잡은 포로들을 등용할 수 있다.

武將情報(무장 정보):무장들의 상태를 볼 수 있다.

探索(탐색):정치력이 70이 넘는 무장들은 탐색을 실행할 수 있는데 탐색을 하면 수행중인 무장들을 끌고 오거나 도구들을 얻을 수 있다.

策城(책성):성을 수리하여 더 많은 병사들을 확보시킨다.

終了(종료):내정을 끝낸다.

필드 모드

■ 성에서 쓰이는 명령어

武將情報(무장 정보):무장들의 상태를 본다.

出 陣(출진):최대로 다섯 명까지 한 부대에 들어갈 수 있다. 이렇게 부하들을 편성한 후 적한테 쳐들어가는 명령이다.

募 兵(모병):병사들을 모집한다. 이 게임은 시간이 흘러갈수록 병사들이 계속 생기니 병사 모집에 부담이 없다.

太守任命(태수임명):성을 담당하는 무사를 뽑는다. 태수가 바뀌어도 그렇게 차이는 없다.(내정력이 높은 무장이 태수가 되면 성 레벨이 빨리 상승한다.)

捕虜情報(포로정보):만일 성안에 적의 무장이 잡혀 있으면 상태를 볼 수 있다.

■ 성에서 출진한 사단들이 쓰는 명령어

武將情報(무장정보):무장들의 상태를 볼 수 있다.

目的變更(목적변경):목적지를 변경한다.

捕虜情報(포로정보):사단(師單)이 적 편의 무장을 잡고 있으면 상태를 볼 수 있다.

終了(종료):사단 명령을 끝낸다.

필드 화면:성과 사단들 이외의 장소에서 C버튼을 누르면 나온다.

國勢情報(국세정보):나라들간의 세력을 비교한다.

師單檢索(사단검색):편성된 사단들의 상태를 본다.

武將檢索(무장검색):무장을 찾고 싶을 때 이것을 쓰면 지금 위치를 알 수가 있다.

勢力地圖(세력지도):나라들간의 세력을 알 수 있다.

中斷(중단):게임을 멈추고 싶을 때 이 명령을 쓰면 중간 세이브가 된다.

終了(종료):필드 화면을 끝마친다.

전투:적 사단과 만났을 경우

戰鬪(전투):적과 싸운다.

交步(교보):적의 사단장과 협상을 한다. 성공하면 적의 사단장은 물러가거나 우리편으로 들어온다. 만약 실패하면 우리편 사단장은 병사가 한 명도 없는 불리한 싸움을 펼쳐야 하니 아주 불리한 상황이 아니면 사용하지 말자.

退却(퇴각):싸움을 포기한다. 성을 뺏기고 탈출에 실패하면 병사들을 잃는다.

전투화면:무장과 병사들을 이용하여 전투를 벌인다.

作戰(작전):무장마다 특색 있는 4종류의 작전을 짤 수 있다.

武將技(무장기):무장 고유의 필살기를 사용한다.

カメラ(카메라):전투 중에 시점을 6가지로 분류한다.

退却(퇴각):전투를 중단하고 물러난다.

一騎討(일기토):아군의 병사나 적편의 병사가 0일 경우에는 일기토를 벌일 수가 있다.

전투의 진법:총 8가지로 분류

專攻の陣(전공의 진):가장 기본적인 진형으로 병사들을 잘 활용할 수 있다.

■ 사용 가능한 작전

全軍前進(전군전진):모든 병사를 앞으로 이동시킨다.

全軍後退(전군후퇴):모든 병사를 뒤로 이동시킨다.

中央集合(중앙집합):흩어져 있는 병사들을 중앙으로 집결한다.

上下分散(상하분산):위, 아래로 흩어져 돌격하는 적들을 막는다.

全軍待機(전군대기):모든 병사들이 진형 그대로 멈춘다.

全軍突擊(전군돌격):적들 병사를 소탕하고 무장을 공격하는 전법.

■ 攻擊の陣(공격의 진):공격 70% 수비 30%정도의 비율로 적과 맞서는 진법

前列前進(전열전진):뒤에 약간의 병사만 남기고 모두 진격

前列後退(전열후퇴):전진하던 앞열의 병사들을 뒤로 이동시킨다.

前列集合(전열집합):전진 부대가 진이 흩어졌을 때 사용.

前列分散(전열분산):앞의 전진 부대만 위, 아래로 흩어진다.

前列待機(전열대기):앞의 전진 부대만 그 자리에서 대기한다.

全軍突擊(전군돌격):적들 병사를 소탕하고 무장을 공격하는 전법.

■ 守備の陣(수비의 진):공격 30%, 수비 70%정도의 비율로 적과 맞서는 진법

前列前進(전열전진):30%정도의 병사만 전진하고 수비에 전념

前列後退(전열후퇴):전진하던 앞열의 병사들을 뒤로 이동시킨다.

上方移動(상방이동):위에서 오는 적들을 막기 위한 작전

下方移動(하방이동):아래에서 오는 적들을 막기 위한 작전

前列待機(전열대기):앞의 전진 부대만 그 자리에서 대기한다.

全軍突擊(전군돌격):적들 병사를 소탕하고 무장을 공격하는 전법.

防壁の陣(방벽의 진):방벽 부대와 예비 부대로 나누어 무장을 중심으로 보호하는 진.

防壁前進(방벽전진):방벽 부대를 전진시킨다.

防壁後退(방벽후퇴):방벽 부대를 후퇴시킨다.

防壁回復(방벽회복):방벽 부대에 틈이 생기면 예비 부대에서 메꿈

集中防禦(집중방어):무장을 보호하는 최고의 방어 작전.

防壁待機(방벽대기):방벽 부대만 그 자리에서 대기한다.

全軍突擊(전군돌격):적들 병사를 소탕하고 무장을 공격하는 전법.

■ 分隊の陣(분대의 진):공격과 방어의 합계 5부대를 이용. 병력의 소모를 줄이는 진.

隊1突進(1분대 돌진):첫 번째 부대가 진격한다.

隊2突進(2분대 돌진):두 번째 부대가 진격한다.

隊3突進(3분대 돌진):세 번째 부대가 진격한다.

隊4突進(4분대 돌진):네 번째 부대가 진격한다.

集中防禦(집중방어):부대가 수비에만 집중한다.

全軍突擊(전군돌격):적들 병사를 소탕하고 무장을 공격하는 전법.

■ 突破の陣(돌파의 진):앞열의 부대에 전력을 집중. 빠른 스피드로 적들을 제압한다.

前列前進(전열전진):전력이 집중된 앞의 부대를 진격시킨다.

前列後退(전열후퇴):빠른 속도로 뒤로 후퇴한다.

上方移動(상방이동):전열의 부대가 위로 올라간다.

下方移動(하방이동):전열의 부대가 밑으로 내려간다.

前列待機(전열대기):앞의 열을 그 자리에서 대기시킨다.

全軍突擊(전군돌격):적들 병사를 소탕하고 무장을 공격하는 전법.

■ 遊擊の陣(유격의 진):적 무장만을 노리는 2개 부대와 수비 부대 2개로 나뉜다.

上方移動(상방이동):유격 부대가 위로 올라간다.

下方移動(하방이동):유격 부대가 밑으로 내려간다.

集中防禦(집중방어):유격 부대만을 남기고 모든 병사가 수비.

遊擊開始(유격개시):적 무장한테로 몰래 숨어드는 작전.

前列待機(전열대기):유격 부대를 대기시킨다.

全軍突擊(전군돌격):적들 병사를 소탕하고 무장을 공격하는 전법.

■ 包圍の陣(포위의 진):유격부대와 호위 부대로 나누어 적들을 일망타진 시키는 진

前列前進(전열전진):앞의 유격 부대만 전진

前列後退(전열후퇴):전진하던 앞열의 병사들을 뒤로 이동시킨다.

中央集合(중앙집합):앞의 유격 부대를 중앙으로 집합시킨다.

上下分散(상하분산):유격 부대를 위, 아래로 가른다.

全軍待機(전군대기):모든 병사들이 진형 그대로 멈춘다.

全軍突擊(전군돌격):적들 병사를 소탕하고 무장을 공격하는 전법.

병사의 타입

솔져(ソルジャー):모든 점이 평균적인 병사. 기마병과 하피(날개 달린 괴물)에게는 약하다. 보통의 전투력으로 비스트한테는 강하다.

기마병(ホースマン):비교적 높은 능력을 지니고 있다. 무술가와 비스트에게 약하다.

마법사(メイジ):능력은 약하다. 하피와 좀비한테는 강하다.

사무라이(アシガル):솔져와 비슷하다. 드라고니아한테 제법 강하다.

궁수(アーチャー):능력은 마법사와 비슷하다. 하피한테 절대적인 힘을 발휘한다.

무술가(モンク):능력은 낮은 편이다. 기마병과 마법사한테 아주 강하다.

하피(ハーピー):공격력이 아주 우수하다. 궁수와 마법사를 제외하고는 거의 최강

비스트(ビースト):능력이 아주 약하다. 기마병과 마법사한테는 제법 강하다.

드라고니아(ドラゴニア):높은 능력을 지니고 있다. 거의 모든 병사를 압도한다.

좀비(ゾンビ):방어력이 상당히 높다. 무술가와 드라고니아를 제외하곤 거의 최강.

나라 소개

■ 하이랜드 왕국: 가장 최 남동쪽에 위치해 있으며 국민의 생활은 농업 중심이다.

국왕-웨인:17세의 어린 나이로 대륙의 최고 역사를 자랑하는 하이랜드 왕국의 국왕이 된 인물. 대기만성형이며 책임감이 강하고 많은 영웅, 호걸들이 그에게 집결한다.

〈 중요 무장들 〉

전사 로우(ロウ):왕국에서 1,2를 다투는 검의 달인

기사 소마리온(ソマリオン):기사도 정신이 투철한 왕국 최고의 기사

신부 니나(ニーナ):왕국 직속의 회복술사. 병사들한테는 구원의 여신격 존재

전사 링(リンク):성장하면 최고의 전사가 될 자질이 있는 왕국 기사 견습생.

■ 환다리아 왕국:3면이 바다로 둘러싸여 타국의 침략을 많이 받는다. 공업품 중심

국왕-골 다크:왕위를 실력으로 쟁탈한 야심가. 무력으로 대륙 제패를 꿈꾼다.

〈 중요 무장들 〉

마도사 기데온(ギデオン):공격 마법이 최강이라 불리는 대마도사.

기사 카르하자드(カルハザード):골 다크의 패도에 매혹돼 부하가 된 기사.

정령사 그레이스(グレイス):강대한 악마를 마음대로 소환하는 절세의 미녀.

신부 리리아(リリア):가련하고 청순한 신부. 왜 골 다크편을 드는 지는 불명.

■ 문 파레스 왕국: 대륙의 최중심부에 위치. 서민 문화가 발달되고 활을 잘 다룬다.

국왕-티리스:청초한 용모와 밝은 웃음으로 나라를 이끌어 가는 여왕

〈 중요 무장들 〉

기사 그렌(グレン):죽기 직전 티리스의 도움으로 살아난 유랑 기사.

신부 마노아(マノア):신전을 경호하는 신관. 좀비에 관해서는 무적.

전사 듀란(デュラン)부하들에게 신뢰가 높고 티리스에게 충성하는 전사

마도사 라인 놀(ラインノール):원래는 학자이지만 평화를 위해 마법사가 됨

■ 이즈모 국: 남서쪽에 위치. 국민들의 생활은 보통이고 어업이 주류이다.

국왕-미카지키:동방의 땅에서 전해지는 쿠사나기 검술의 달인. 무사도 정신이 투철함

〈 중요 무장들 〉

사무라이 쥬우베(ジュウベエ):판단력으로 군사적 역할을 한다.

사무라이 바크라(バクラ):미카시키에게 패한 후 그의 심복이 된 무사

닌자 시온(シオン):주로 첩보 활동을 하는 여자 닌자 부대의 대장.

사무라이 호우라이(ホウライ):미카시키에게 검술을 배운 충성스러운 무사.

■ 트랏드노아 왕국: 사방에 나라들이 존재하여 침략을 잘 받는다. 마법가 발달.

국왕-레이나드:선조인 투신의 힘을 이어받은 트랏드노아의 천재 마도사.

〈 중요 무장들 〉

기사 라 데리(ラーデリ):대륙에도 거의 없는 마법 검사.

마도사 소피(ソフィー):공격 범위가 넓고 고위 주문을 맘대로 다루는 여마법사.

신부 토이스(トイス):어렸을 때부터 레이나드의 교육을 담당한 신부

마도사 메노루카(メノルカ):천재적인 마법사이지만 옴유시인으로 진로를 선택

■ 도파즈 왕국:트랏드노아와 마찬가지로 4방이 적국이고 무술가 중심으로 구성되어 있다.

국왕-레온:사람들을 구제하고 풍요롭게 하기 위하여 무술가의 길을 택한 젊은 국왕

〈 중요 무장들 〉

전사 가리우스(ガリウス):레온의 친구이며 완력은 상상을 초월

무술가 유이카(ユイカ):여자로서 어린 나이에도 호위병의 자리에 오른 무술가

신부 샤이아(シャイア):안경을 착용하고 있어 약해 보이지만 회복,공격 주문을 마스터

무술가 라이젝(ライジェク):침묵의 거인이라 불리는 무도의 달인.

■ 보젝 국: 사람들이 거의 반 나체로 생활하며 싸움을 좋아하고 운송업이 생활 수단

국왕-곤고스:반 나체의 옷, 얼굴에 주술 마킹 등 거의 야만인인 보젝국 의 국왕

〈 중요 무장들 〉

수전사 라기(ラギ):충신 4형제의 장남. 냉정하고 침착한 성격.

수전사 바기(バギ):4형제의 차남. 전사로서의 재능은 최고다.

정령사 마니(マニ):4형제 중 장녀. 그녀의 주술은 일격필살이다.

수전사 유니(ユニ):4형제의 차녀. 최연소 대장으로 뽑힐 만큼 실력이 있다.

■ 트리스탄 제국: 대륙의 최북단에 위치. 군사 잠재력은 상상을 초월.

국왕-쥬논:초절정 검기를 지닌 베일에 싸인 왕. 죽음을 부르는 흑기사란 이명이 있다

〈 중요 무장들 〉

기사 아이로스(アイロス):우연히 쥬논의 얼굴을 본 후 따라다니는 기사

마도사 키리코(キリコ):쥬논을 만난 후 그 무한한 능력을 따르는 마도사.

전사 올테가(オルテガ):쥬논에게 패한 후 그의 능력을 받드는 전사

전사 죠슈아(ジョシュア):황국의 그레이스를 증오하여 쥬논에게 들어간다.

웨인의 이야기

이야기가 시작되면 웨인은 무장들과 환다리아 황국을 분석한다. 그때 시종이 들어오더니 환다리아 황국이 선전 포고문을 보내 왔다는 보고를 한다. 웨인은 내일 출진을 하자고 하고 잠자리에 든다. 그때 꿈속에서 여신 아스테아가 나타나더니 웨인은 성용의 8전사이며 사신 마도르크를 이길 남은 동료들을 모으라는 말을 남긴다.

そして、星竜の八戦士同士が出会い、わが通じれ

웨인의 꿈에서 성용의 문장이

게임의 서장

내정 모드를 끝내고 필드 화면으로 들어가자. 주위를 둘러보면 왼쪽으로는 힉스라는 기사가 성을 차지하고 있어서 자신이 군주겸 태수 노릇을 하고 있고 위에는 도둑 차림의 여자 부대가 대기 중이다.

우선은 힉스를 토벌하는데 힉스는 기마병이니 소마리온을 데

려가자. 헉스를 토벌하고 도둑 부대를 공격하자. 그 부대는 빌다라는 여자의 사단인데 그녀는 영주인 볼가노의 명령으로 이 주위를 지나가는 부대의 말살을 명령받고 있다.

그러나 별것 아니니 사로잡자. 이쯤 되면 내정 모드에 들어가는데 빌다는 볼가노가 너무 악정을 펼쳐서 시민들의 생활이 힘들다는 말을 한다.

왜 시민들은 대항하지 않느냐는 말에 볼가노에게는 섬광 기사단이라는 친위 부대가 있는데 그들의 힘이 두려워서 라고 한다. 이제는 섬광 기사단을 치러가자. 빌다 사단이 있던 지역의 위로 보면 또 한 사단이 성에서 대기 중인데 그들이 섬광 기사단이다. 섬광 기사단은 이글라시오라는 기사가 대장이고 앤드류라는 부하로 이루어져 있는데 둘다 병사가 기마병이니 주의하자.

그들을 격파하고 내정 모드 시간을 기다리자. 이글라시오는 웨인에게 설득되어 부하가 된다. 이제 기마 부대도 여유가 있으니 볼가노를 치자. 볼가노의 부대는 약하지만 그래도 무장이 다섯이나 지키고 있으니 방심은 금물이다.

볼가노를 토벌하면 이제부터가 게임의 시작이다.

빌다 사단과의 만남

볼가노를 물리치자

티리스의 협력

이제는 대륙으로 진출이다. 서쪽으로 보이는 아즈모 국과 보젝국은 너무 붙어 있기 때문에 진출하기가 쉽지 않다.(양국이 너무 격렬하게 싸워서 힘들다.) 또 제논이라는 흑기사가 지키고 있는 성이 있는데 그는 절대로 건드리지 말자. 우선은 대륙의 위에 있는 쥬논을 치자. 성을 7개 정도 얻고 내정 모드에 들어가면 어느 여자가 면회를 신청한다는 말을 듣게 된다. 면회를 신청한 여자는 문 파레스의 여왕인 티리스로 웨인을 만나는 순간 그녀에게도 성용의 8전사 문장이 빛나기 시작한다.

티리스는 자신도 성용의 8전사를 찾고 있었다는 말을 하고 앞으로 문 파레스 왕국은 웨인이 지휘하라고 한다.

이제 동쪽은 거의 웨인의 땅이니 북쪽의 쥬논토벌에 모든 힘을 기울이자.

티리스에게도 성용의 무장이

최강의 검사 쥬논

이제부터 인재 양성에 힘쓰자. 우선은 쥬논의 트리스탄 제국과 레온의 도파즈 왕국간의 싸움을 지켜보자. 둘다 싸우면 한쪽은 패해 달아난다.

그때 달아나는 무장들을 쳐서 사로잡아 양쪽의 병력을 소모시키자. 이 게임은 병사가 없어도 성에만 들어가면 다시 재보충이 되니 무장을 사로잡지 못하면 의미가 없다. 쥬논의 무장 중에 죠슈아라는 여전사가 있는데 그녀를 사로잡으면 환다리아 황국의 그레이스에 대해서 얘기한다.

얘기를 들은 웨인은 환다리아 황국이 사신 마도르크와 관련이 있다는 것을 짐작한다. 계속 쳐 올라가다 쥬논을 만나면 웨인은 트리스탄 제국과 동맹을 맺고 싶다고 한다. 쥬논은 자신도 웨인같은 생각을 해서 외교 사신을 보냈는데 그들이 하이랜드 왕국 주변에서 암살되자 공존은 불가능하다고 한다. 쥬논은 하피 부대이니 마법사 부대로 맞서 싸우자.

쥬논은 물론 어떤 군주라도 그 군주가 거느리고 있는 성이 하나라도 남아 있으면 자동적으로 탈출하게 되니 무조건 성들을 점령하자. 쥬논을 붙잡았으면 내정 시간을 기다리자. 웨인과 얘기하던 쥬논의 몸에서도 성용의 8전사 문장이 빛을 내기 시작한다. 쥬논은 앞으로 큰 사명이 있다는 것을 알고 웨인의 편에 들어온다.

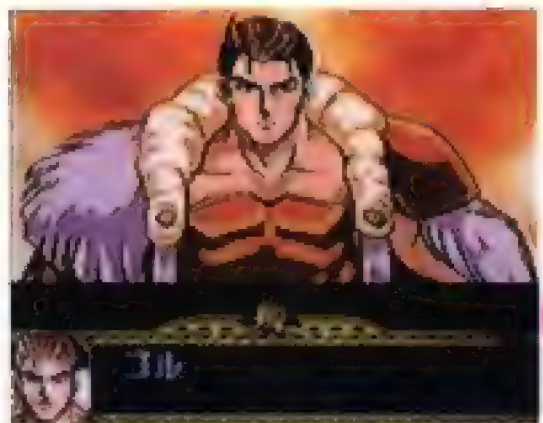
죠슈아는 그레이스의 무서움에 대해 말해준다

쥬논은 동맹을 거부한다

쥬논의 성용의 문장

그림자의 탑

트리스탄 제국을 손에 넣었으면 이제는 레온의 도파즈 왕국이다. 잠시 몇 번의 내정 모드를 거치면 갑자기 시종이 현자 한 분이 면회를 신청한다고 알려 온다. 현자라는 사람은 이름을 프레스트라고 하는데 여신 아스테아의 시종이라고 한다. 이제 사신 마도르크가 깨어날 시간이 멀지 않았다며 그림자의 탑으로 오라고 한다. 그림자의 탑은 레온의 도파즈 왕국을 거치지 않으면 못 지나가니 레온을 공략하자. 레온과 만나면 웨인은 군사 동맹을 맺자고 하지만 레온은 도파즈 왕국은 선조때 부터 타국과 손을 잡아본 적이 없다며 거부하고 전쟁을 한다. 레온의 병사는 무술가이니 솔져나 사무라이를 데려가면 쉬울 것이다.

도파즈 왕국의 북쪽에 위치한 그림자의 탑에 가면 라무다 라는 또 한 명의 아스테아의 시종이 있는데 그는 황국의 움직임을 주시하라고 한다.(그림자의 탑에 오기 전에 최강의 부하들로만 편성하자)

레온과의 만남

레온의 주먹에서 빛이 일어난다

모여드는 영웅들

그림자의 탑을 나온 순간 시종이 보고를 하는데 황국의 두 마도사인 기데온과 그레이스가 부대를 이탈했다는 소식이 들려 온다. 웨인이 성(도파즈)에 도착하면 갑자기 적들의 공격을 받기 시작하는데 바로 기데온과 그레이스이다. 그들은 마도르크 직속 친위 부대인 요마 3전사의 서열 2.3위이며 웨인이 성용의 8전사라는 것을 조금씩 눈치채기 시작하여 직접 말살시키러 왔다

는 것이다.(준비를 철저히 하라는 이유가 바로 이것)

그레이스는 좀비 부대를 거느리고 있고 MP 포인트가 54나 되니 무장기를 자주 쓰기 전에 빨리 끝내야 한다.(하피 부대가 있으면 어렵지 않다)

기데온은 MP만 많을 뿐 쉽게 이길 것이다. (물론 마법은 주의) 그들은 도망치다 다시 웨인과 부딪치면 싸우려 하는데 그때 포레스트와 라무타가 나타나 그들과 대화를 한다. 대화를 들어보면 라무타는 한때 기데온들과 동료임을 알 수 있다. 한편 내정 모드에서 포레스트는 기데온과 그레이스가 아직 진짜 힘을 발휘하지 않았다며 앞으로의 적들과 싸워가려면 미랄이라는 신의 사도를 만나는 수 밖에 없다고 한다. 여기부터는 아마 웨인을 제외한 다른 국왕들은 거의 무장들이 없을 것이다.

기데온과 그레이스가 쳐들어 왔다

포레스트와 라무타는 적들을 꾸짖어 쫓는다

발생 이벤트 소개

1. 트랏드노아의 레이나드를 정복하고 몇 개 내정 모드가 지나가면 갑자기 무장 한 명이 단신으로 웨인에게 쳐들어 오고 있다는 보고를 받는다. 바로 골다크인데 그는 웨인과 앞으로 전국 통일을 위해 싸워야 될 것이니 기량을 시험해 보겠다고 한다. 일기토를 해서 자신이 지면 자신의 왕국을 주겠다고 한다. 필자는 압도적으로 깨졌는데 여러분은.....?

단신으로 쳐들어온 골 다크

2. 골다크 이벤트가 지나면 지진이 일어난다. 이 지진은 사신 마도르크가 깨어나는 것의 전초전이다. 포레스트는 사신 마도르크는 8전사만으로는 안된다며 신룡 하스가르트의 힘이 담긴 궁극의 힘 "드래곤 포스"를 손에 넣으라고 한다. 드래곤 포스는 남쪽 숲의 신전에 있는 "태양의 팔찌" 동쪽 계곡의 신전에 있는 "달의 지팡이" 북쪽 눈의 신전에 있는 "별의 칼"을 손에 넣어야 완성이 되는데 신전마다 선택된 자만이 들어갈 수 있다고 한다.

3. 예전에 볼가노가 점령하고 있던 성의 왼편으로 마왕의 탑이라는 것이 있다. 그곳에는 웨인 혼자만 가면 하임이라는 뱀파이어 족과 싸우게 된다. 하임을 이기려면 웨인한테 무술가 부대가 있어야 하니 무술가 부대를 키워 놓자.

내정 모드에서 하임은 웨인한테 왜 자신을 살려 두냐고 했더니 웨인은 하임이 전쟁할 때 결코 자신을 증오하지 않는 순수한 마음으로 싸워 줘서 마음에 들었다고 한다. 하임은 웨인한테 충성할 것을 맹세하며 자신에게는 리스키마라는 숙적이 있는데 그가 출현하면 꼭 자신이 상대하겠다고 한다.

뱀파이어 하임과의 만남

물매의 현장

4. 이제 제논을 정복하러 가자. 제논은 남서쪽에 위치한 독립된 성에 있는데 그와 싸워 이기면 붙잡아도 다시 탈출한다. 우선은 물러났다 내정 모드로 들어가면 제논은 에크리시스라는 마검의 힘으로 불사신의 몸을 갖게 됐다고 한다. 그러나 에크리시스는 사람의 혼을 조금씩 갉아먹는 검으로 계속 방치해 두면 검의 의지대로만 행동하는 꼭두각시 인형이 될 것이라는 기록이 있다.

다시 제논에게 가면 제논은 자신의 불우했던 과거를 말해 주며 에크리시스의 힘으로 전국 통일을 이루겠다며 싸움을 건다. 후퇴하자.

제논은 불사신?!

5. 이즈모 국과 보섹 왕국을 정복하면 갑자기 요마가 쳐들어 왔다는 보고가 들려 오고 성 하나를 빼앗긴다. 내정의 시간에서 하임은 리스키마가 출현했다고 하며 그에게 자신의 힘의 원천인 "어둠의 오브"와 세라라는 여자를 찾아야 한다고 한다. 리스키마를 공격할 때 하임을 꼭 데려가자. 리스키마를 물리치면 하임은 어둠의 저주에 걸려 있던 세라를 어둠 속 오브의 힘으로 풀어 준다.

미카지키의 문장

보섹의 문장

세라를 구하는 하임

6. 이제 골다크를 치러 가자. 이즈모 국의 루트와 도파즈 왕국 쪽으로 사정없이 공격하자. 그때 티리스가 있는 성에 리스키마가 쳐들어오더니 티리스를 납치한다. 웨인 단신으로 오라고 하는데 웨인으로만 가자. 리스키마는 단신으로 온 웨인을 죽이려고 할 때 제논이 나타나 티리스를 구출한다. 리스키마를 이기면 그는 명왕계로 돌아간다. 골 다크를 이기면 그는 아직 멀었다며 사라져 간다.

티리스를 납치한 리스키마

제논이 나타나 티리스를 구한다

7. 제논이 사람이 변해 가고 있다는 보고가 들려 온다. 도적을 붙잡았는데 그 중에서 어린 소년까지 직접 목을 벳다는 것이다. 웨인은 제논이 더 이상의 살인을 저지르기 전에 그를 막겠다고 한다.

제논에게 가도 그는 말을 안 듣는데 그의 연인인 유리시스가 제논을 설득한다. 그러나 제논은 설득하는 유리시스를 없애고 그 충격으로 전의를 잃는다. 내정 모드에 들어가면 제논의 부하인 베르타나가 와서 제논을 구해 달라고 한다. 이번에 다시 한번 제논을 치면 그는 유리시스의 뒤를 따른다며 스스로를 찌른다.

유리시스를 베는 제논

제논은 스스로를 찌름으로써 에크리시스로부터 해방된다

8. 게임을 하다 보면 자꾸 하이랜드 성의 서쪽편 마을에서 도적들이 출현하는 것을 알 것이다. 그 마을의 왼쪽으로 마을들이 이어져서 산까지 갈 수 있는데 그 산에 웨인이 가 보자. 그러면 베인가루라는 용인을 만날 수 있는데 그와 싸워 이기면 그는 물러난다.

용인과의 만남

9. 용인 이벤트를 깨고 얼마 안 가면 공중에서 용인이 습격해 온다. 자신을 용족 최강의 전사라고 하는데 방어력이 엄청나니 좀 고전할 것이다.

그를 이기고 내정 모드에 들어가면 용인 배인가루가 면회를 하는데 그는 북 서쪽 산에 마도르크가 곧 부활한다는 정보를 준다. 그리고 웨인군에 합류한다.

용인 루카의 습격

10. 신전의 보물들을 얻으러 가자. 우선 남서쪽 숲의 신전으로 가자. 통과할 수 있는 3명은 티리스, 곤고스, 레이나드이다. 도착하면 그레이스가 나타나 결전을 벌이는데 그레이스 혼자만이 아니고 엑스트라 용인 2명도 낀 상태이니 굉장히 고전할 것이다.

동쪽 계곡의 신전은 레온, 쥬논, 미카즈키이다. 이곳에는 기데온이 출현하는데 숲의 신전처럼 힘들지 않다.(공격력으로는 최강의 3부대니까…?!)

결전 보물 찾기

11. 신전 2개를 해결하면 덩달아 2가지 사건이 일어난다. 갑자기 하늘에서 가드만도우라는 것이 떨어지고 골 다크가 부활하여 엄청난 기세로 밀고 들어온다는 것이다. 가드만도우는 요마 삼전사의 서열 1위이며 지상의 그 어떠한 무기로도 물리칠 수 없다. 지금은 하늘에서 떨어진 충격으로 못 움직이니 빨리 드래곤 포스를 얻으라는 것이다. 우선은 골 다크를 잡자. 웨인을 제외하고는 싸워 보지도 못하고 성에서 쫓겨나니 웨인으로 골 다크를 잡자.

골 다크는 웨인한테 진심으로 졌다고 말하는데 골 다크에게서도 성용의 문장이 빛을 뿜는다. 이제 8전사가 다 모였다.(소개는 안 했지만 이즈모의 미카즈키, 보젝의 곤고스, 트랏드노아의 레이나드 등이다.)이제 북쪽의 눈의 신전으로 가자. 그곳에는 예전에 죽었던 골 다크의 형인 기젤 다크가 지키고 있다. 기젤 다크는 용병력이 아주 우수하고 부대의 중심부를 뚫어버리는 필살기 "하이퍼 스톰"만을 사용하니 우선은 병사들을 분산시켜 필살기만을 피한 후 공략하자. 기젤은 죽기 직전 기데온이 걸어논 저주에서 풀려나 자신의 야망을 뉘우치며 동생 품에서 쓸쓸히 죽어 간다.

눈의 신전에서는 포레스트가 찾으라던 미랄이 있는데 그는 웨인에게 진정한 검의 비기를 가르쳐 준다. 이제 가드만도우를 치러 가자. 그때 라무다가 더이상 가드만도우의 살생을 못 참고 잠시 저지하기 위해 몸을 희생한다. 그의 희생 때문인지 가드만도우는 한방에 웨인한테 사라져 간다.

하늘에서 떨어지는 가드만도우

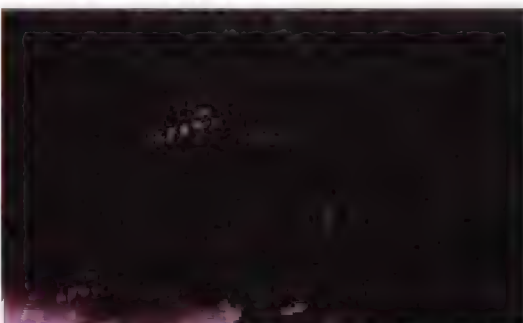
기젤 다크는 마지막에 죄를 뉘우친다

미랄의 가르침

12. 이제 게임도 마지막이다. 8전사들이 황국의 제일 윗편에 있는 성으로 집결하면 산으로 걸어가는데 산의 중심부에서 진짜 힘을 갖춘 요마 3전사와 부딪치게 된다.

우선 그레이스는 쥬논과 레온이 싸우는데 그레이스의 병사들은 본적이 없는 유령 같은 괴물들이다. 하피로 간신히 버티니 전법을 잘 활용하자. 기데온은 레이나드와 미카즈키가 맞서는데 레이나드 혼자서도 상대할 수 있다. 마지막 가드만도우는 골 다크, 곤고스, 티리스가 맞서는데 세명의 전투력이 가드만도우가 측정할 수 없을 정도여서 공격이 먹힌다. 웨인은 걸어가던 중 사신 마도르크와 만나게 되고 그와 전투를 벌인다. 마도르크는 병사가 없지만 혼자서 다 상대할 수 있는 파괴력이다. 빨리 필살기인 드래곤 크로스로 끝내자. 그러면 자신의 실체를 보여주겠다며 삼두용으로 변신한다. 분산시켰다가 왕에게 다가가면 중앙으로 집합해서 끝내자.

하늘에서 떨어지는 가드만도우

기젤 다크는 마지막에 죄를 뉘우친다

미랄의 가르침

미스트

장르	어드벤처	발매일	발매중
제작사	선소프트/우영시스템		

드디어 새턴에도 완전 한글판 게임이 첫 등장. 우리나라 게임 산업의 발전 가능성을 보여준 게임이라고 감히 말 할 수 있다. 이 게임은 오래전의 명작을 이식한 게임인데 반해 전혀 3년전의 그래픽이었다고는 믿기지 않을 정도다. 이제 우리가 해야 할일은 여러가지 퍼즐과 미로 그리고 유저의 상상력을 총동원하여 신비에 둘러 싸여 있는 미스트 섬에서 벌어지는 일들을 차근차근 풀어 보기로 하자.

:오프닝:

굳이 말을 하지 않아도 여러분은 다 아실 거에요.

게임이 시작 되면 책장이 펼쳐지면서 책 오른쪽 위에 항구가 보인다. 책서를 맞추면 이 게임의 시작 장소인 『미스트 섬』에 들어오게 된다.

처음에는 한번 모든 장소를 돌아다녀보자. 그러다가 플라네타륨 앞에 종이가 하나 떨어져 있는데 캐더린에게 아틀라스란 사람이 보낸 편지로 비밀의 방으로 가라는 메시지가 담겨져 있다.

마커 스위치, 영상 입력기란 무얼까? 앞에 말했던 플라네타륨에서는 의자가 있고 그위에는 5개의 레버가 있는데 이것은 나중에 중요한 역할을 한다. 이렇게 섬의 곳곳을 살펴보길 바란다. 그리고 옆집은 도서관으로 여러 이벤트가 집결된 곳이기도 하다. 완전 한글판이라고는 하지만 퍼즐은 퍼즐이고 미로는 미로일 뿐이니 쉽게 생각 하면 안된다는 것을 미리 밝혀둔다.

도서관 앞에는 작은 정원이 있고 그 양 옆에는 8개의 기둥이 있다. 저기엔 각기 다른 그림이 있으니 기억해두시길. 서론이 너무 길었으니 본 게임을 시작해보자.

미스트 섬의 모험

도관에서는 여러 책들이 있다. 차근차근 보도록 하자. 소설 좋아하는 분에게는 더욱 흥미있는 일이 될 것이다.

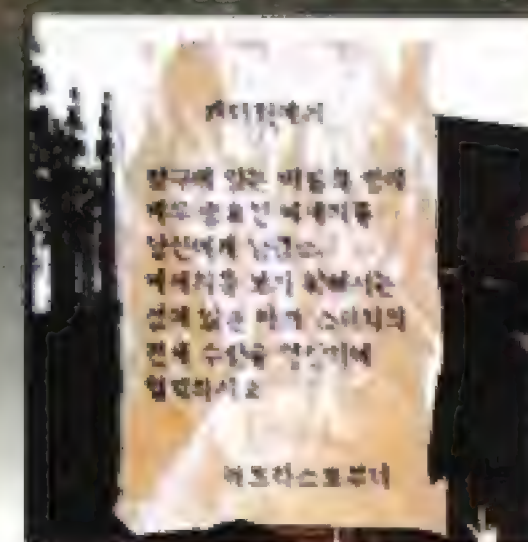
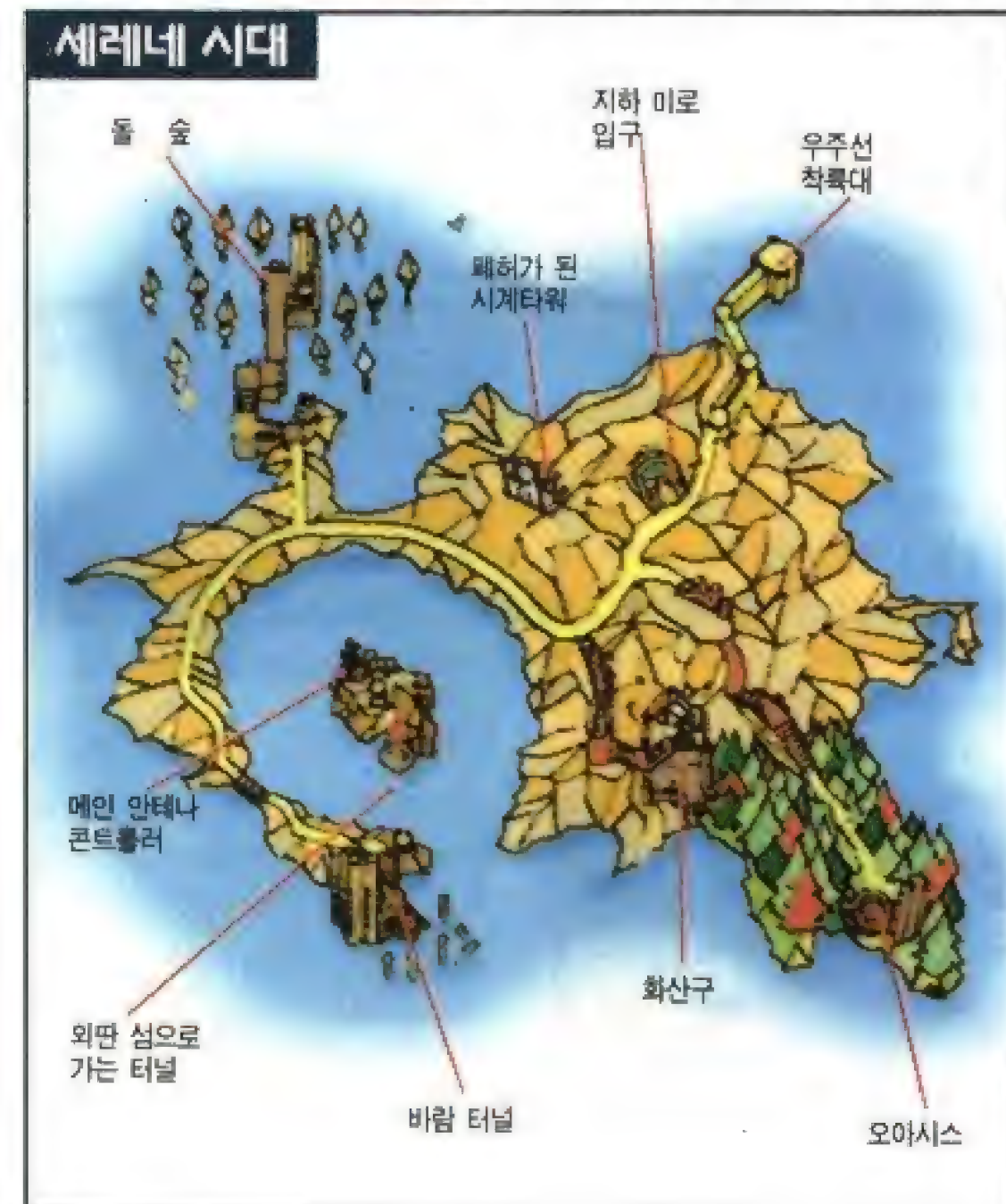
-세레네 시대-

책꽂이를 밀고 그 안으로 들어가면 엘리베이터가 보인다. 엘리베이터 이용 방법은 본인이 알아서 하시길. 지하로 내려가 보면 사다리 위에 59 볼트란 수자가 쓰여 있다. 그것을 기억 하고 밖으로 나와서 발전실로 가보자. 발전실은 벽돌로 만들어진 건물이다. 안쪽

미스트 섬

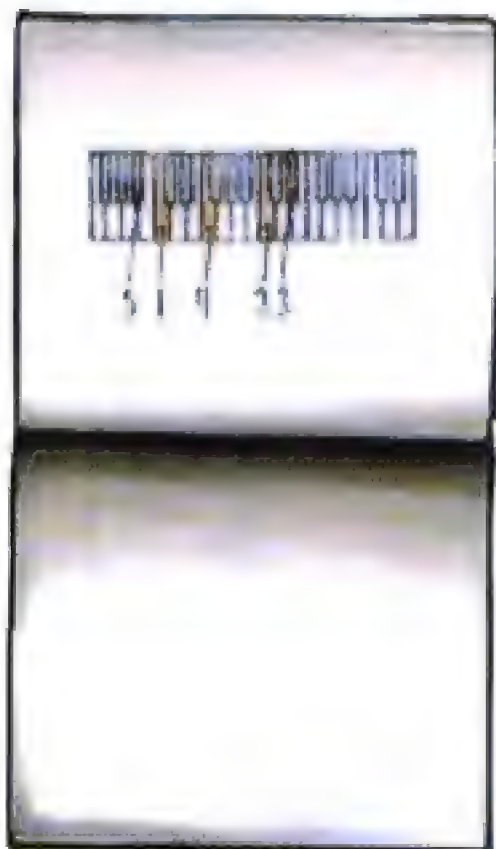
우주선
브레티커 타워
도선관
브레이커 타워
발전실
정원
비밀의 기어 브리지
관측타워
시계탑
플라네타룸
기어
시계타워의 콘트롤 박스
숲속의 집
자이안트 나무 플랫포옴
침몰선
입체영상 장치
스톤쉽의 서고
볼트(보관소)

세레네 시대

돌 숲
지하 미로 입구
우주선 착륙대
폐허가 된 시계타워
메인 안테나 콘트롤러
외딴 섬으로 가는 터널
화산구
바람 터널
오아시스

끝에 기판이 2개가 있고 버튼이 10 개가 있는데 이 10개의 버튼을 잘 이용해서 59란 숫자로 만들어야 한다. 여러분을 위해서 표를 만들어 보았다.

좌열				
1	2	3	4	5
10V	7V	8V	16V	5V
우열				
6	7	8	9	10
1V	2V	22V	19V	9V

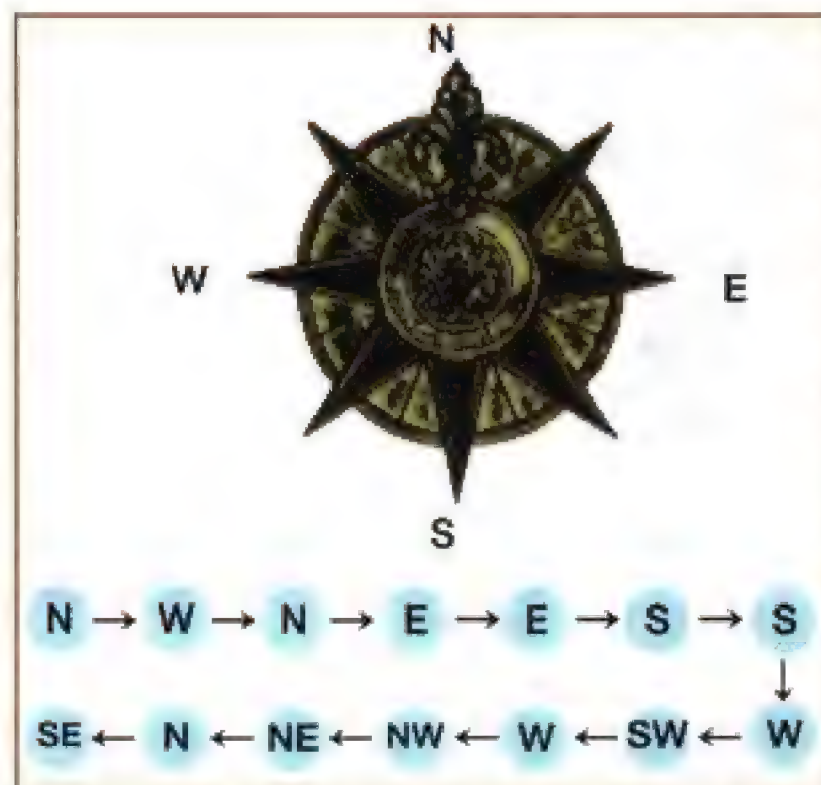
섬에 있는 모든 스위치들을 올려놓은 후 우주선 쪽으로 가다 보면 왼쪽에 브레이크 타워의 손잡이를 잡은 후 "탁" 하는 소리가 나게 해서 우주선으로 들어가자. 문을 열고 들어가보면 오른쪽에는 오르겐, 왼쪽에는 무슨 운전대 같은 게 있다. 레버를 잡아 다니면 왼쪽에 작은 스위치들이 소리를 낸다. 뒤의 오르겐은 보통 오르겐 처럼 소리를 낸다. 아니 ! 그럼 이것도 퍼즐인가 ? 어디서 본 듯도 한데.

도서관으로 가자. 찾아볼 분은 한번 찾아 보세요! 이것을 헷갈려 할지 모를 분을 위해서 표를 만들어 놨습니다.

표대로 음악을 연주하고 손잡이를 내리면 우주선이 이동한다. 이 세계는 중앙에 작은 섬이 하나 떠 있고 5개의 무늬로 이루어져 각기 다른 소리들이 들린다. 나와서 가다보면 오른쪽에 문이 있는데 레버가 5개 있다. 잡아다녀보면 여러가지 소리가 난다. 물 흐르는 소리, 문 닫는 소리, 천둥 소리 등등... 돌아다니며 5개의 버튼을 모두 눌러 놓자. 모두 5개이니까 잊지 말고 모두 찾자. 그리고 지하로 내려가는 사다리를 본 적이 있을 것이다.(돌아다니다가)

그 사다리는 가운데 섬으로 통하는 지하통로이다. 가운데 섬으로 가게 되면 각각의 버튼이 있었던 장소들의 각도를 맞춰야 한다. 도움표를 써놨으니 참고 하도록.

자 그리고 처음으로 돌아와서 레버를 움직여 전에 오르겐으로 소리냈던 것 처럼 해보자.

문이 열리면 지하로 내려가자. 거기에는 소형 잠수함 같은 것이 있고 이것에 탑승해서 미스트 섬으로 돌아갈 수 있는데 이 미로는 보기에는 쉽게 보이겠지만 진행이 잘 안되서 답답할 것이다. 잠수함은 동, 서, 남, 북 방향으로 움직인다. 다음 순서대로만 움직인다면 쉽게 클리어할 것이다.

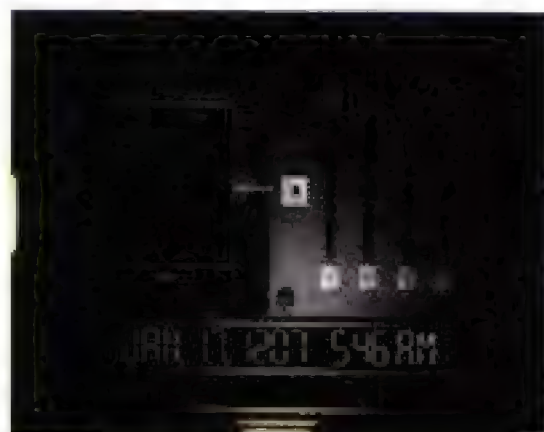
여기서 주의할 점은 표에 써 있는 방향대로 가되 잠수정의 오른쪽 기판의 나침판 방향과 표에 써 있는 방향을 같게 하는 것이 이 미로의 클리어를 좌우한다. 이 미로의 종착지에 도착하면 미스트라고 쓰여진 책이 있는데 이 것으로 다시 미스트 섬으로 이동 할 수 있다. 이젠 다른 실마리를 잡으러 가야한다. (푸른 페이지와 빨간 페이지를 갖고 오는 것도 잊으면 안되겠죠!)

N
W
E
S

N → W → N → E → E → S → S
↓
SE ← N ← NE ← NW ← W ← SW ← W

날짜와 시간! 다시 미스트 섬으로 와서 시계탑으로. 먼저 지도의 빨간 선을 플라네타륨으로 맞춰 놓는다. 서재의 지하로 가보면 문 틈 사이로 시계탑이 보이고 반대 편에 힌트가 쓰여 있다.

플라네타륨으로 가자. 여기서는 뭘 하길래! 아까 보았던 숫자와 날짜를 입력해 보자. 단! 중요한 건 그 방의 불을 끄고 입력을 해야지만 이벤트가 진행된다. 미스트에서는 사소한 것까지 생각을 해봐야만 게임이 막히지를 않는다.

기억해 두어야 할 것은 밖에 작은 연못에 배가 잠겨 있는데 양 옆에는 8개의 기둥에 있는데 그곳의 그림은 초록색, 빨간색으로 변하는데

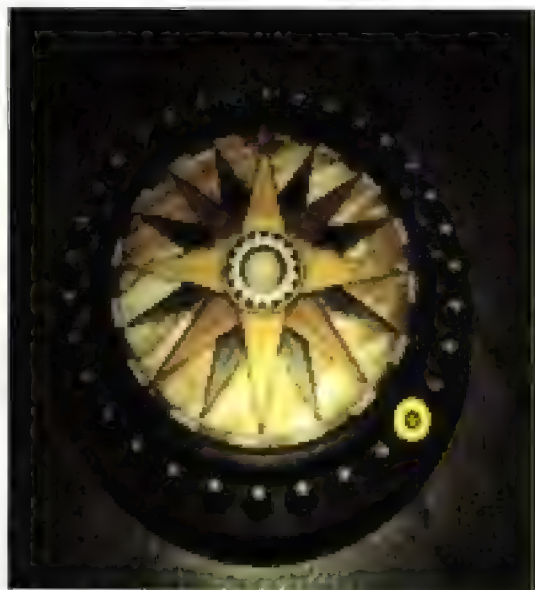
스톤쉽 시대

위의 사진에 나타난 것들만 초록색으로 만들어 놓으면 작은 연못에 가라앉아 있던 배가 물 위로 뜨게 된다. 드디어 항구의 배도 나타났다. 배의 선실에 들어가면 책이 있다. 펼치면 톱니바퀴 섬으로 옮겨간다. 위의 지도처럼 톱니바퀴 모양을 한 섬이다. 일단 왼쪽 다리 끝에는 스위치 3개가 있는데 3번째 버튼(오른쪽 끝)을 누르면 반대편 끝의 지하에 물이 찬다. 그 전에 거기에는 상자가 있는데 상자 밑의 손잡이 같은 것을 돌려서 물을 빠지게 한 후 다시 3번째 버튼을 눌러 물을 채운 후 바닥의 열쇠로 상자를 열면 열쇠가 나오는데 이것은 사다리 위쪽의 열쇠 구멍에 사용된다.

다락방에는 자가 발전기가 있다. 이것은 동굴 속의 어둠을 밝혀 주는 역할을 한다.

나가서 스위치 2번째를 눌러주고 지하로 내려가보자. 지하 끝에는 방이 있는데 여기서 빨간 종이를 입수할 수 있다.

서랍마다 이상한 물건들이 몇 개씩 보인다. 가져갈 순 없고 그냥 보는 것만으로 만족하자.

그리고 버튼 1번째를 누르면 지하에 물이 차고 못 들어가게 된다. 그러면 배 선착장에 입구가 있으니 그곳으로 들어가서 책상을 조사해 보면 미스트 책이 나온다. 이것은 미스트 섬으로 돌아가는 워프장치라고 말 할 수 있다.

다시 나와서 2번째 버튼을 누르고 망원경 밑의 지하 끝으로 들어가 파란 종이를 얻고 장미꽃을 해골로 만든 후 나오자. 다시 버튼을 1번째 버튼을 누르고 미스트 섬으로 돌아가자.

여기를 누르자

메카닉 시대

기계 문명 시계탑으로

지도의 빨간선을 톱니바퀴에 맞춘 후 힌트를 보면 2:40 , 2 2 1 로 배열.시계탑으로 가자. 시계의 시간을 조정할 수 있는 핸들이 있다. 왼쪽핸들은 한번 회전에 5분씩, 오른쪽 핸들은 1시간씩 변한다. 시계탑안으로 들어가면 오른쪽 레버 2번 왼쪽은 잡아 다닌 채 아래 숫자가 1 이 되도록 하고 가운데가 2가 되도록. 항구 쪽의 기아가 있는 곳에 책 한권 있는데 이것으로 기계문명 시대로 이동할 수 있다. 버튼 4개와 빨간 커다란 버튼이 있다.

이번에는 그림 맞추기인가? 일단 다리를 건너자. 시라스의 방에 가보자. 둥근 쟁반이 위쪽에 붙은 의자가 있을 것이다. 의자 오른쪽에 비밀 통로가 있다. 자! 그곳에서 빨간 종이를 입수할 수 있다.

시라스의 방에는 이상하게도 미스트 섬의 우주선과 항구의 배가 축소된 모양으로 있는데 취미로 만든 것일까?

이제 아크나의 방으로 가자 거기에도 의자가 있는데 왼쪽을 조사 해 보자. 여기서 파란 종이를 입수. 빨간 종이를 갖고 있었다면 파란 종이를 잡는 순간 빨간 종이는 없어진다. 그리고 지하실(돌아다니다가 빨간 버튼을 보았을 것이다)로 가면 손잡이와 버튼. 위에는 톱니바퀴가 돌고 있는 곳에서 버튼 색깔을 빨간색으로 조작해 놓는다. 조작법은 레버를 당기면 색이 변하는데 타이밍을 맞추는 것이 중요하다. 성공했다면 엘리베이터를 타고 올라가서 내리지 말고 가운데 버튼을 누르고 내리면 엘리베이터가 반쯤 내려와 있고 레버 2개가 보인다. 오른쪽 레버를 당기면 무슨 소리가 난다. 그러면 밖으로 나가면 다리가 옮겨져 있는데 끝으로 가면 심볼 마크가 그려진 판넬이 있다. 확인 후 다시 엘리베이터를 타고 올라가 레버를 조작하면 다른 소리가 들리면 동쪽 섬으로 다리가 옮겨져 있다. 그쪽의 확인도 끝났다면 처음 입구로 와서 심볼 마크를 맞춘 후 버튼을 누르면 오른쪽 철판이 밑으로 내려가는데 거기에는 미스트 책이 있다.

채널 우드 시대

지도에서 시계탑 바로 왼쪽 위치에 맞춘다. 도서관 지하의 힌트는 7. 2. 4라는 숫자인데 숲속의 집으로 가서 문 옆에 7. 2. 4란 번호를 입력하면 그 안의 성냥으로 불을 붙이고 화력을 올리면 숲 속 집 옆에 있는 자이언트 나무가 올라가고 화력을 줄이면 나무는 내려온다. 나무 입구로 들어가면 채널 우드로 가는 책이 있을 것이다.

이 시대는 수력으로 생존해 가는 것으로 보인다. 바닥엔 파이프가 깔려 있고 풍차로 가면 큰 물 탱크가 있는데 바로 밑에 잠금 장치를 풀고 내려와서 돌아다니다 보면 오른쪽으로 막다른 길이 있고 레버를 당기면 바로 앞에 끊어진 다리와 연결이 된다.

계속 앞으로 진행하면 구형 엘리

채널우드 시대

베이터가 보인다. 이용하려면 뒤쪽에 물속에 잠긴 파이프를 들어올리고 나서 바닥의 수로의 방향을 구형 엘리베이터 쪽으로 흘려보내야 한다.

2층으로 올라가면 3층으로 가기 위해 다시 엘리베이터를 찾아야하는데 그 전에 근처 작은 집에서 버튼을 눌러 주면 계단의 문이 열린다. 그러면 다시 수로를 연결. 수력의 힘을 이용하자.

드디어 3층 진입. 왼쪽 시라스의 방에서 빨간 종이를 얻을 수 있다. 나와서 모든 방에 들어가 보자. 입체 영상이 나오는 방. 아틀라스 출현. 안쪽에 문이 있는데 그쪽은 아크나의 침실이다. 버튼을 순서대로 눌러 보자. 여기를 나와서 시라스의 방으로 가면 침대 서랍에 찢어진 종이 반쪽을 발견한다. 이제 이야기는 모두 끝나가고 있다. 1층으로 가서 처음에 2층으로 올라가는 수동 엘리베이터를 이용해서 2층으로 가면 미스트 책이 보인다.

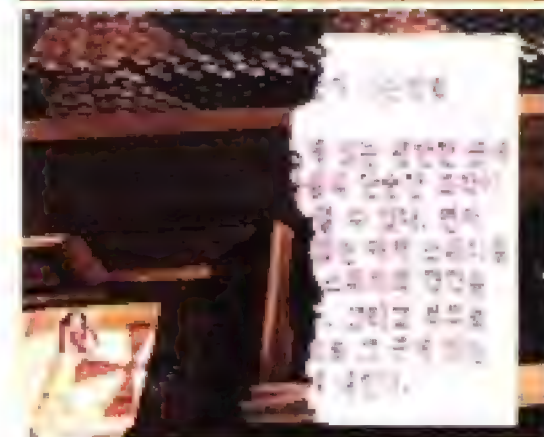
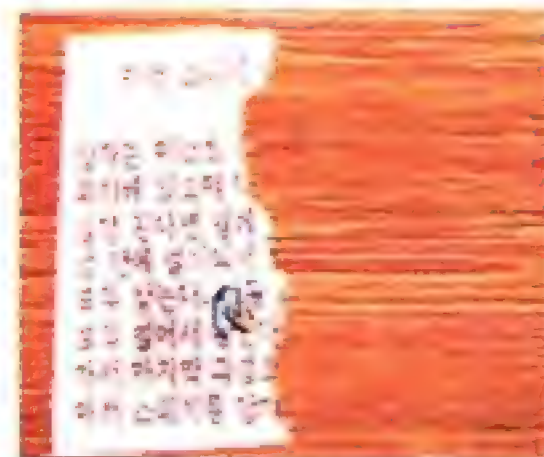
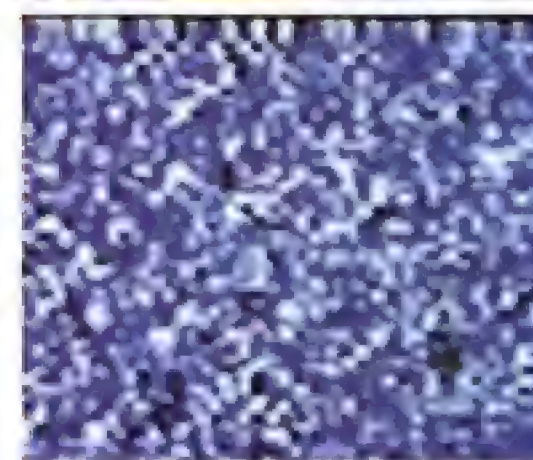
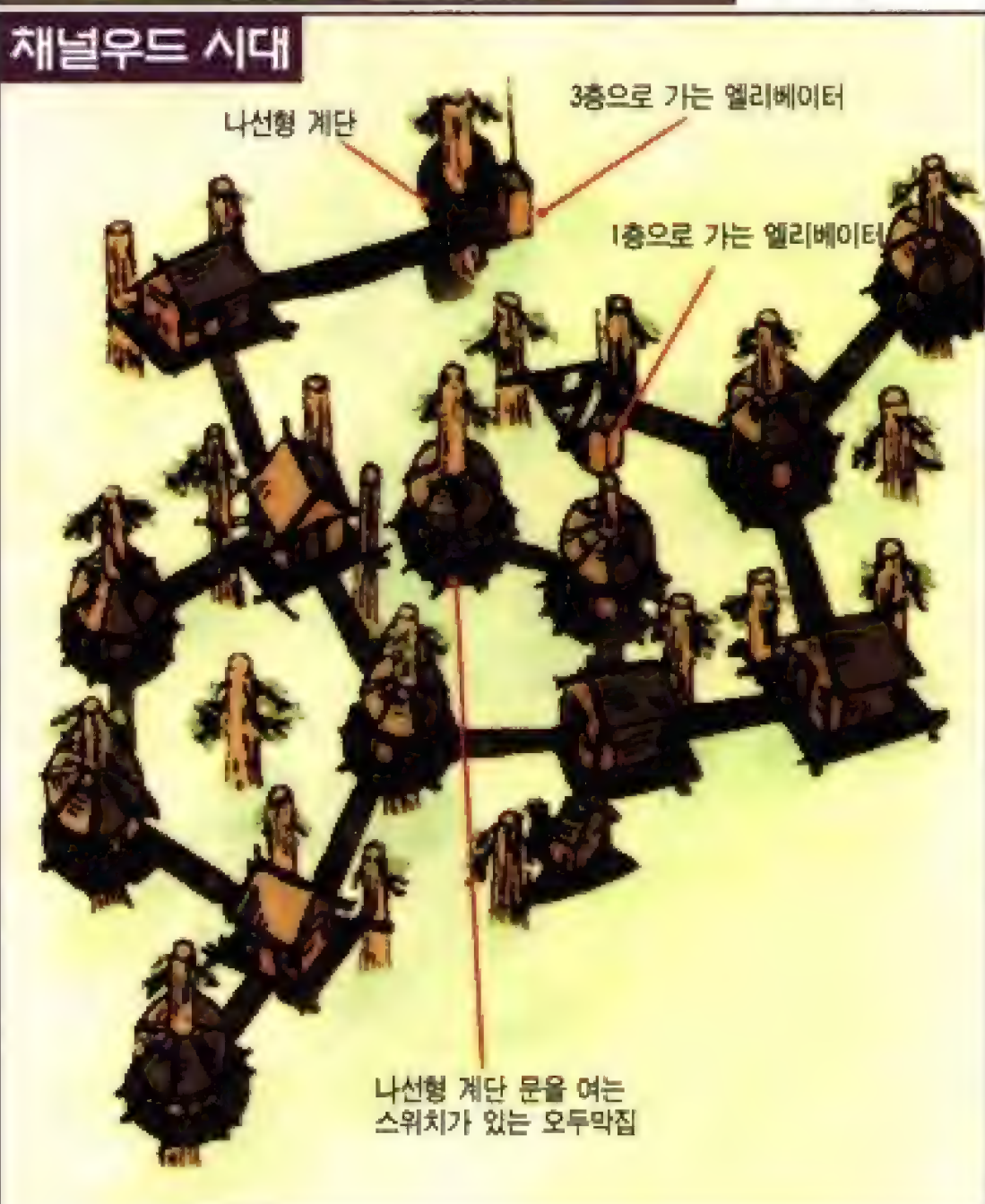
신비의 섬- 미스트 섬. 엔딩 그리고 결말

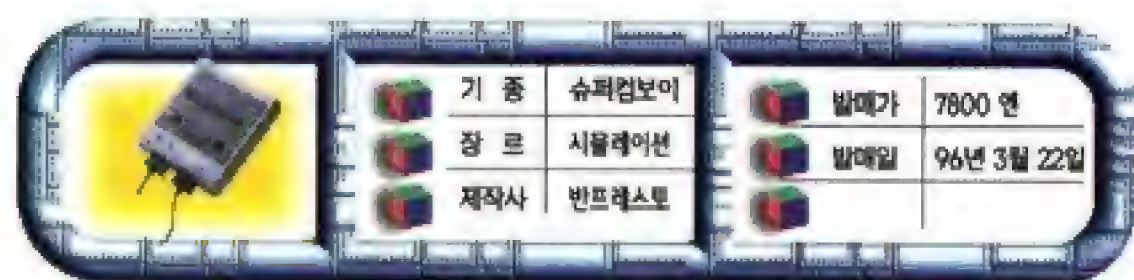
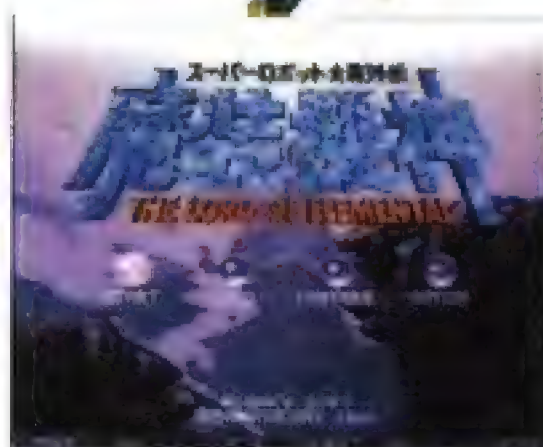
미스트 섬으로 돌아와서 둘 중 아무에게나 종이를 주면 마지막 힌트를 준다. 책 158 페이지를 보면 마지막 종이를 찾을 수 있다고 말이다. 위의 사진과 같게 하면 굴뚝이 회전하여 빨간 종이와 파란 종이. 그리고 녹색 책이 있는 곳으로 이동 시켜주고 그걸 갖다 주면 엔딩을 볼 수 있다

파란 책의 엔딩

지금까지 힘든 여행이었다. 그러나...

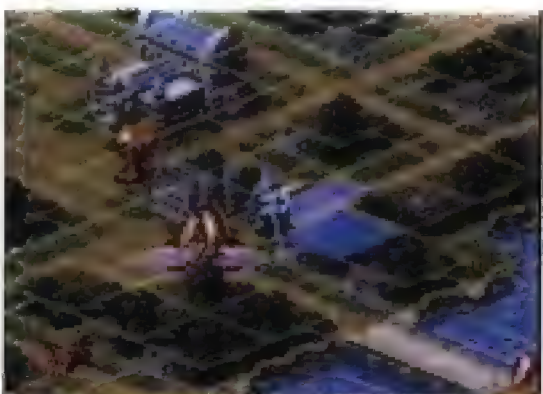
보는 바와 같이 아크나를 구했다. 아크나는 플레이어를 책속에 가두어 버렸다. 그리고 책장을 한장 한장 찢어버리며 사라지는 아크나.

나머지 2개의 엔딩은 여러분이 한번 보시길..

이것이 찢어진 일기장. 중요한 것이 떠오를 것이다

슈퍼로보트대전 외전 마장기신
THE LORD OF ELEMENTAL

기 종	슈퍼컴보이	발매가	7800 엔
장 르	시뮬레이션	발매일	96년 3월 22일
제작사	반프레스토		

거대 로보트물을 좋아하는 팬들에게 큰 인기를 끌었던 반프레스토의 로보트 대전 시리즈의 최신판이 등장했다. 『슈퍼로보트대전 외전 마장기신』이 바로 그것인데 종래의 로봇대전 시리즈와는 여러 가지 측면에서 다른점들을 보여준다. 우선 로보트들이 종래의 SD타입이 아닌 리얼타입으로 바뀌었고 캐릭터의 얼굴 사진도 상황에 따라 바뀌어져서 한층 게임에 몰입할 수 있게되었다. 그리고 전작들에 비해서 대사의 양과 스토리성이 대폭적으로 늘어났다. 그 외에 달라진 부분들에 대해서 살펴보도록 하자.

타이틀화면

게임의 특징

공격 방향의 개념

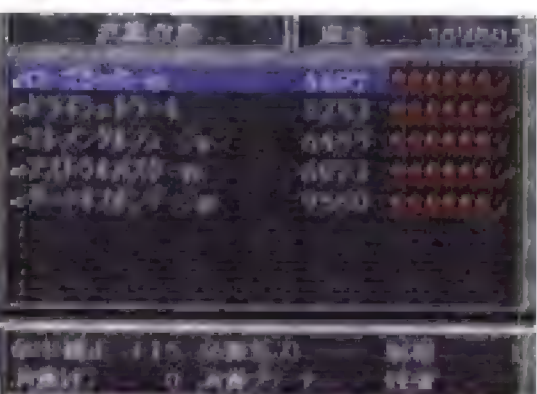
맵이 입체적으로 바뀌면서 지금까지는 없었던 방향이라는 개념이 도입되었다. 즉 지금까지는 후면 공격이라는 개념이 없었지만 이번에는 측면에서는 1.2배, 후면에서는 1.5배의 데미지를 줄 수 있다. 그러므로 일단 동작을 멈춘 뒤에도 적에게 후면을 공격당하지 않도록 방향에 주의해야 한다. 동작을 멈추었을 때의 방향은 L.R버튼으로 결정할 수 있다. 그 외에도 고도의 개념이 도입되어서 높은 곳에서 하는 공격은 파괴력과 명중률이 높아진다.

정면에서보다 측면에서 공격하면 더 위력이 커진다

ZONE OF CONTROL

방향성의 도입과 함께 생긴 개념으로서 적과의 접촉에 의해 자신의 이동이 제한받는 것을 말한다. 적의 전후좌우 4칸은 이동해서 통과할 수 없으므로, 턴을 넘길 때 적절한 진형을 짜서 적이 자신의 뒤쪽으로 이동하기 힘들게 하는 것이 필요하다.

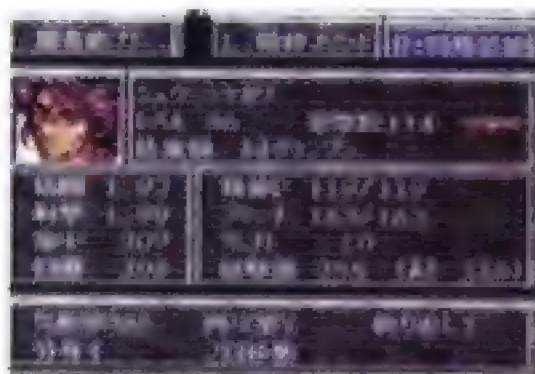
보는 바와 같이 상대 유니트의 옆은 직접 통과할 수 없다

무기의 진화

무기의 파워업에 따라 새로운 무기로 바뀌는 것들이 있다. 무기 개조 화면에서 오른쪽에 화살표가 그려져 있는 무기들이 그것인데 7단계까지 개조하고 나면 새로운 무기로 바뀌게 된다.

옆에 화살표가 있는 무기들은 7단계 이상 개조하면 새로운 무기로 바뀐다

특수 기능의 도입

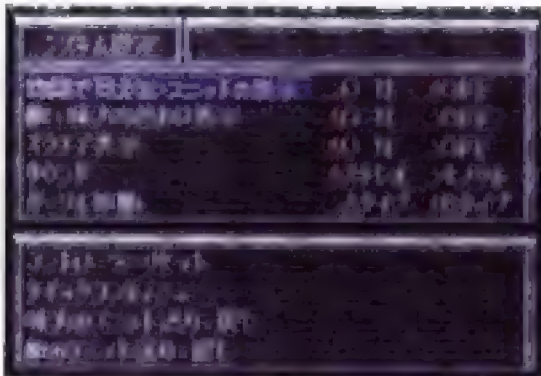
특수 기능은 일정조건을 클리어하면 발휘되는 특수한 기능들이다. 한 사람이 최고 6개까지 익힐 수 있다.

- 기미탐지 : 측면이나 후면에서의 공격을 감지해서 방향을 바꾼다. 발동되면 물음표 표시가 생긴다.
- 받아치기 : 적의 공격을 무효화 시킨다.
- 재공격 : 공격, 반격을 2번 한다.
- 분신 : 공격을 분신해서 회피한다.
- 2회 공격 : 행동 완료 후에 다시 한번 행동할 수 있다.
- 저력 : HP가 1/4이하가 되면 공격력이 1.5배가 된다.

개인 스테이터스 화면. L.R버튼을 이용해 정신 커맨드와 특수 기능을 살필 수 있다

시스템 설정

전작까지는 없었던 2가지 요소가 추가되었다.

ㅇ 물체 때문에 보이지 않는 유니트의 표시 : 맵이 3차원인 관계로 건물 등의 뒷면에 가려서 물체가 안보이는 일이 생긴다. 그러한 물체들도 표시할 수 있게 해주는 기능이다.

ㅇ 적, 아군의 색 구분 표시 : 적과 아군의 유니트를 색으로 구분 가능하게 하는 기능이다. ON시키면 아군은 청색, 적군은 적색으로 표시된다.

시스템 설정 화면. 통상맵 메뉴에서 선택할 수 있다

공격 시스템의 유의점

1) 기력 시스템

직접 적을 쓰러뜨렸을 때 +5, 동료가 적을 쓰러뜨렸을 때는 +1, 공격을 했을 때 +1인 것은 같지만 공격을 받았을 때에도 기력이 +1된다.

2) 수호 정령과의 관계

수호 정령은 상관 관계에 따라 강약 관계가 설정되어 있어 공격 수비에 영향을 미친다.

火 → 風 → 大地 → 水 → 火

3) 방향에 따른 데미지의 변화

정면 : 변화없음
측면 : 공격: 명중률1.2배
방어: 데미지 1.2배
반격: 명중률 0.8배
후면 : 공격: 명중률1.5배
방어: 데미지 1.5배
반격: 명중률 0.5배

정신 커맨드 정리

명칭	소비정신P	효력
근 성	10	자신의 HP를 30% 회복한다
번뜩임	4	1회 동안만 회피율이 100%가 된다.
가 속	6	1회 동안 이동력이 +3 된다.
필 중	12	1턴동안 명중률이 100%가 된다.
초근성	8	자신의 HP를 100% 회복한다.
행 운	28	1회 동안 적으로부터의 경험치, 상금이 2배가 된다.
재 생	32	파괴되었을 때에 부활시킨다. 단지 HP는 절반, 정신포인트는 회복되지 않는다.
열 혈	26	명중하면 데미지가 2배로 된다.
신 뢰	17	지정한 유니트의 HP를 30% 회복한다.
우 정	23	전 우군 유니트의 HP를 50% 회복시킨다.
사 랑	34	전 우군 유니트의 HP를 100% 회복시킨다.
보 급	36	지정한 유니트의 마력, 잔탄을 100% 회복시킨다. 단 보급된 유니트는 기력이 10 떨어진다.
기 합	20	자신의 기력을 10올린다.
격 려	45	지정한 유니트의 기력을 10올린다.
재 동	54	지정한 행동 종료된 유니트를 다시 한번 움직일 수 있게 해 준다.
철 벽	40	1턴 동안 장갑을 2배로 해준다.
P회복	34	지정한 파일럿의 플라나를 최대치까지 회복시켜 준다.
M흡수	20	지정한 적 유니트로부터 MG를 50빼앗아 자기 것으로 한다.
각 성	40	행동 회수를 1번 늘려준다.
보 복	50	받은 데미지를 적 전원에게 돌려준다. 단 경험치는 받지 못한다.

주요 캐릭터의 정신 커맨드와 생기는 레벨

마 사 키	근성1 가속3 번뜩임 7 행운10 필중21 열혈45
튜 티	신뢰1 기합10 번뜩임 14 사랑25 재생38 P회복48
안 론	번뜩임1 필중4 기합10 보복12 열혈 24 각성27
리카르도	필중12 열혈33 필중3 기합17 초근성1 우정20
미 오	번뜩임5 필중17 각성32 초근성1 철벽25 M흡수 39
류 네	번뜩임15 행운18 열혈47 사랑33 초근성1 재동46
겐 나 지	근성1 가속15 번뜩임43 열혈25 기합29 우정36
티 안	번뜩임6 열혈19 기합1 각성32 M흡수 26 격려 47
시 모 누	가속5 번뜩임1 사랑32 재생17 재동49 격려 43
베 키	근성2 가속7 번뜩임1 열혈14 필중11 M흡수 38
프레시아	행운1 열혈29 신뢰15 재동42 보급24 격려38
세 니 아	번뜩임10 신뢰6 재생21 P회복 41 재동 54 격려 45
팡 그	가속37 번뜩임8 열혈5 기합44 초근성1 우정53

스토리 다이제스트

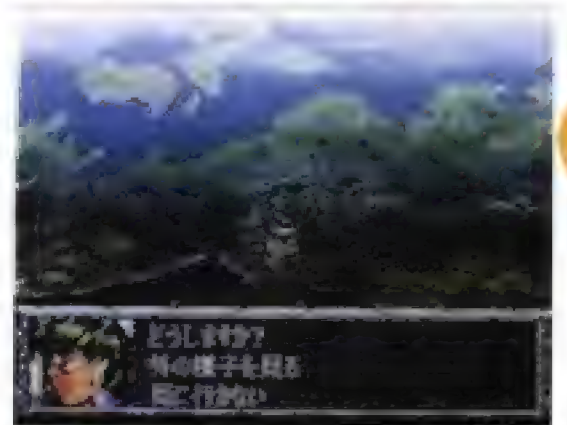
마장기신은 전 2부로 구성되어 있는데 1부는 로보트 대전 이전의 이야기. 그리고 2부는 4차로보트 대전 이후의 이야기이다. 각 스토리는 멀티 시나리오로 구성되어 있는데 전작들에 비해 분기점이 대단히 많아서 1-2번의 플레이로 전 시나리오를 다 거치는 것은 불가능하다. 그러한 관계로 여기서는 지금까지 적으로만 등장했던 네오그랑존을 조종할 수 있는 길로 가도록 하겠다.

프롤로그

지구의 내부의 공동 세계인 라 기아스에 있는 랑그란 왕국은 고도의 문명세계를 이루고 있었다. 랑그랑 과학아카데미로부터 '늦어도 10년뒤에 거대한 마신이 나타나 랑그랑을 멸망시키고 모든 생명체를 멸한 것이다'라는 예언을 들은 랑그랑왕은 그 마신에게 대항하기 위해 마장기 계획을 가동시켰다. 마장기는 랑그랑 과학의 결정체인 인간형 범용 병기로, 플라나(기)를 기반으로 하는 영구 기관으로 움직이기 때문에 거의 무한의 파워를 낼 수 있다. 그 중에서도 고위 정령과의 계약을 통해 절대적인 힘을 얻게된 4대의 마장기를 '마장기신'이라고 부르게 되었다. 하지만 한가지 문제점이 생기게 되었는데 마장기를 조종하는데 적합한 높은 플라나를 가진 사람이 랑그랑 내에는 적었던 것이다. 예언의 날을 4년 앞둔 랑그랑왕은 마침내 마장기의 조종을 위해 지상인들을 소환하기로 결정했다. 그렇게 소환된 사람들의 모습 속에 '마사키 안도'라는 한 소년의 모습이 있었다.

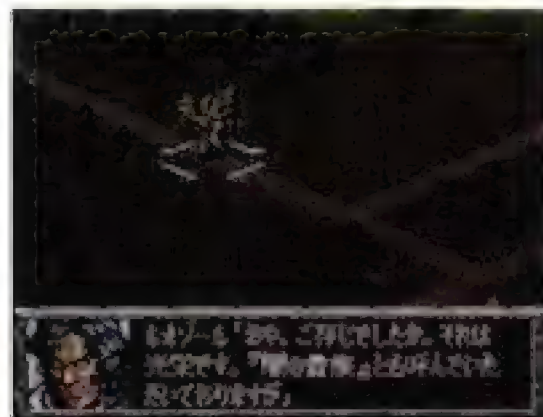
제 1부

1. 라 기아스

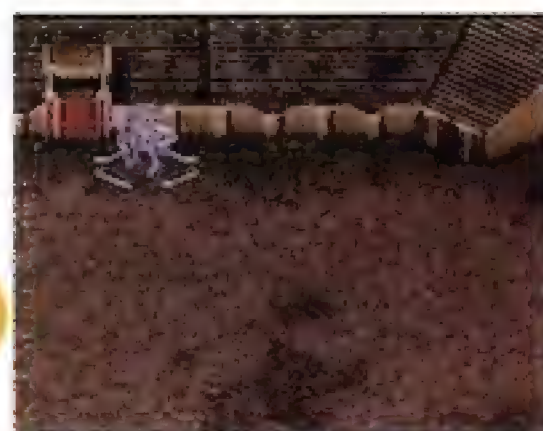
라 기아스로 소환된 소년 마사키는 그곳에서 튜티를 만나게 된다. 그곳이 지구의 내부라는 것을 믿지 않는 마사키에게 주변 광경을 보여주는 튜티. 튜티가 마사키에게 랑그랑 멸망의 예언에 대해서 들려주려는 순간 갑자기 연락을 받고, 기다리고 있으라는 말을 남기고 튜티는 사라진다. 여기에서 밖의 상황을 보느냐 안보느냐는 선택점이 나오는데 어느쪽을 선택하던간에 전투에 참가하게 된다. 전자의 경우에는 자움, 후자의 경우에는 자인을 타게 되는데 자인에는 회복기능이 있다. 적은 가스파가 이끄는 테러리스트들인데 목적은 마장기의 자료를 수집하기 위한 것같다. 2턴째에 적의 증원군이 등장하지만 마사키 혼자만 싸워도 쉽게 클리어 할 수 있다. 첫 전투이므로 전투 요령이나 이동 방법 등을 익히는 데 주력하는게 좋다. 전투를 끝낸 뒤에 마사키의 레벨이 1이라면 시나리오2로 가게 된다. 전투가 끝난 뒤에 마사키는 랑그랑의 왕자인 페일을 만나서 그에게 자신을 도와달라는 말을 듣는다. 좋다라고 대답하면 시나리오 3으로, 싫다고 하면 4로 가게 된다. 여기서는 좋다를 선택한 것으로 진행한다.

이곳의 선택에 따라 타는 마장기가 바뀌게 된다

3. 무서운 적

마사키는 검술 선생인 제우루트의 집에서 묵게 된다. 제오루트는 딸인 프레시아와 둘이서 살고 있는데 유명한 검술가라고 한다. 튜티에게 사람들이 무의미하게 죽는 것을 막게 위해 마장기에 타겠다고 말하는 마사키. 그러던 도중에 테러리스트의 습격 소식을 듣고 튜티와 함께 출격한다. 초기 배치의 적들을 해치우고 나면 마신관 루오졸이 출현한다. 너희들은 여기서

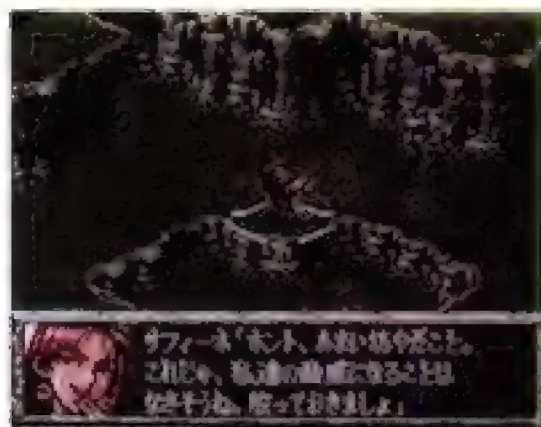
없어져야 한다며 데몬고렘을 소환하는 루오졸. 여기서는 루오졸의 나그챠트보다 데몬고렘과의 전투에 주력하자. 루오졸이 등장하고 2턴 뒤에 얀론과 리카르도가 원군으로 도착한다. 원군이 도착하면 루오졸 후퇴. 클리어 뒤 시나리오 6으로 간다.

마신관 루오졸의 출현. EX에서의 기억이 새롭다

6. 마장기신

마장기신 갓데스의 조종사로 뽑힌 튜티가 아이잘왕 앞에서 갓데스의 선택을 기다리고 있었다. 갓데스의 응답을 듣고 기뻐하는 튜티 앞에 루오졸이 등장!! 처음에는 튜티 혼자서 싸우지만 다음턴에 마사키와 시모누가 참가한다. HP가 1/2이하가 되면 루오졸 후퇴. 시나리오 7로.

갓데스는 튜티를 자신의 조종사로 선택한다

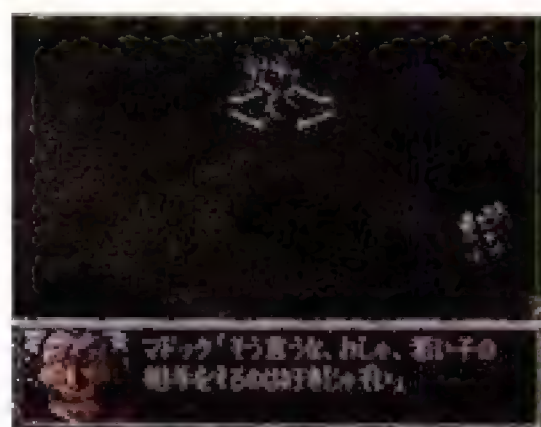
7.죽음의 공포

국제회의의 경비를 맡게된 마사키 앞에 테러리스트가 등장한다. 그 테러리스트는 탈출 장치의 고장으로 죽게 되는데 바로 뒤에 가스파의 원군이 등장한다. 처음으로 사람을 죽인 마사키는 충격으로 기력이 10 내려가고 가스파는 10이 올라간다. 기력이 낮은 상태이므로 같은 공격이라도 더 많은 데미지를 입게 된다. 적에게 뒤를 보이지 않도록 길목을 먼저 차지하자. 클리어 뒤에 샤피네가 등장해서 마사키를 비웃고 사라진다. 샤피네가 떠난 뒤 튜티와 리카르도가 등장한다.

처음으로 사람을 죽인 충격으로 마사키는 기력이 10 내려간다

진홍의 샤피네 등장. 떨고있는 마사키를 무시한다

8.패밀리어

튜티가 가데스의 패밀리어를 만들기 위해 소라티스 신전까지 같이 가자고 한다. 여기서 [별로]를 선택하면 시나리오9로 가게 된다. 신전에 도착해 튜티가 패밀리어를 만드는 도중에 샤피네가 등장한다. 처음에는 마사키와 기갑병만이 등장하는데 기갑병이 죽이는 고렘은 경험치나 돈을 얻을 수 없으므로 주의하자. 3턴째 머독이 디아블로를 타고 증원군으로 등장.

5턴째에는 튜티가 출격한다. 샤피네는 HP가 1/2 이하가 되면 후퇴하므로 주의하자. 종료시까지 기갑병이 살아 있으면 이븐 대신관에게서 상금을 받는다. 시나리오 10으로.

증원군으로 등장하는 머독 할아버지. 상당히 야한 것을 밝힌다

10.모니카 유괴

세니아에게 이끌려 마장기 저장고를 구경하던 마사키는 사이버스타의 설계자인 웬디를 만나게 된다. 아름다운 웬디를 보고 놀라는 마사키 앞에 루오졸이 고리아테들을 끌고 공격해 온다. 처음에는 마사키와 세니아만이 출격하게 되는데, 나그챠트에게는 결계 때문에 공격이 불가능하다. 고리아테들을 전부 해치우면 튜티가 등장하는데 가데스의 패밀리어를 쓰면 나그챠트를 공격할 수 있다. 다음턴에 샤피네가 제 2왕녀인 모니카를 납치해서 등장해, 사이버스타와 교환해서는 루오졸과 함께 사라져 버린다. 클리어 뒤에 웬디는 마사키에게 사이버스타를 찾아줄 것을 부탁한다. 시나리오 12로.

모니카는 샤피네에게 사로잡혀 버린다. 샤피네가 그녀를 결박했는데...

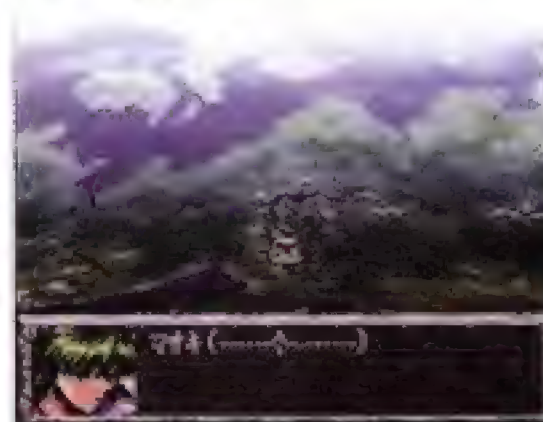
12. 사이버스타

사이버스타를 찾으러 떠난 마사키가 길을 잃고 헤메고 있을 때, 숨어있던 세니아가 나온다.

세니아가 방향을 바로 잡아 주려고 할 때 마사키는 사이버스타가 부르는 소리를 듣는다. 샤피네는 데몬고렘을 소환하는데 쟈옴을 사이버스타의 옆에 붙이면 마사키는 자동적으로 사이버스타로 옮겨 타게 된다. 그 뒤에 샤피네는 데몬고렘을 다시 소환하는데 전번보다는 약간 세다. 그 다음 턴에 얀론이 원군으로 등장. 만약 사이버스타에 타기 전에 샤피네를 해치우면 얀론은 그 뒤에 등장한다. 얀론과 샤피네가 전투를 했다면 시나리오 13으로, 아니라면 14로.

쟈옴을 옆에 붙이기만하면 마사키는 자동적으로 사이버스타에 옮겨탄다

14 란돌의 이름

마사키는 마장기신의 조종사가 되어서 란돌이란 이름을 얻게 된다. 지루한 수여식장에서 졸고있는 마사키 앞에 루오졸과 라세츠가 등장하는데, 라세츠가 타고온 바흠은 주의해야 하는 상대다. 루오졸은 HP가 1/2이하가 되면 후퇴한다. 클리어 뒤에 마사키는 이웃나라인 슈테도니아스에서 마장기에 반대하는 데모가 일어났다는 소식을 듣는다. 시나리오15를 통과했다면 17로. 아니라면 16으로.

지루한 수여식장에서 졸고있는 마사키. 역시...

16 마사키와 정령과

마사키는 패밀리어를 만들기 위해 소라티스 신전으로 간다. 그곳에서 마장기 라벤다의 조종사인 베키를 만나게 되는데 그 순간 파고니아의 마장기들이 신전을 습격해 온다. 초기 배치의 적들은 전력 탐지가 목적이므로 3대정도가 당하면 자동적으로 후퇴한다. 그 순간 새피네가 사령장병과 함께 등장하고, 그 다음턴에 머독과 아하무도가 증원군으로 등장한다. 전투 뒤에 마사키는 사이버스타는 자유로이 지상을 오갈 수 있다는 말을 듣는다. 시나리오 18로.

베키의 라 웬타는 후반에는 쓰기 힘들다

18. 지상으로

마사키는 패일로부터 마장기신 조종사는 상당한 자유가 보장된다는 말을 듣고 마음대로 지상으로 나간다. 지상의 전투기들과 장난을

하던 마사키는 갑자기 도심에 모습을 드러내는데, 그러던 도중에 슈우의 그랑존과 만나게된다. 지상군과 싸우려는 생각이냐는 슈우의 말에 얌전히 물러나는 마사키. 그렇게 사라지는 마사키를 바라보며 슈우는 의문의 말을 남기는데... 라기가스로 돌아온 마사키는 자동 항법장치가 고장을 일으킨다. 여기에서 선택점이 나오는데 서쪽으로가면 시나리오 19, 동쪽으로 가면 20으로 간다.

마사키는 지상에서 슈우와 첫 만남을 가진다

20. 라이벌

자동 항법장치를 고친 마사키는 자신이 파고니아의 영토에 있다는 것을 알고 당황하던 차에 제오루트를 만나게 된다. 제오루트와 함께 돌아가던 중에 테러리스트를 만나서 전투가 벌어지게 된다. 전투에 들어가려는 순간에 제오루트의 제자인 팡그가 등장한다. 팡그는 지상인인 마사키에게 대단한 거부감을 보이는데, 제오루트는 마사키와 팡그에게 어느 쪽이 적을 많이 쓰러뜨리나 내기를 붙이고 사라진다.

적들은 세지 않으므로 간단히 클리어 할 수 있지만, 팡그가 해치우는 것은 돈과 경험치가 나오지 않으니 되도록 마사키로 적을 해치우자. 어느 쪽이 이기던지 스토리상에 차이는 없다.

제오루트는 마사키와 팡그에게 내기를 붙인다

23. 조용한 데메크사

지상으로 나갔던 일 때문에 튜티에게 혼나던 마사키는 사이버스타를 타고 도망간다. 여기에서 선택점이 나오는데 곧장 가면 시나리오 21, 동쪽으로 가면 22, 서쪽으로 가면 22로 가게된다. 여기에서는 서쪽으로 진행하는 것으로 한다. 튜티를 피해 도망가던 마사키는 한 가로이 낚시를 하는 흑인을 발견한다. 그에게 이런저런 것을 묻는 순간 테러리스트들이 나타나는데, 그 흑인은 튜티 대신에 파루크를 조종하게 된 데메크사였다. 가스파에게만 약간 주의하면 간단히 클리어 할 수 있다. 클리어 뒤에 마사키는 데메크사에게서 사이프랏슈에 대한 이야기를 듣게 된다. 돌아갈 방법을 고민하던 마사키는 리카르도의 장담을 듣고 함께 돌아가는데...

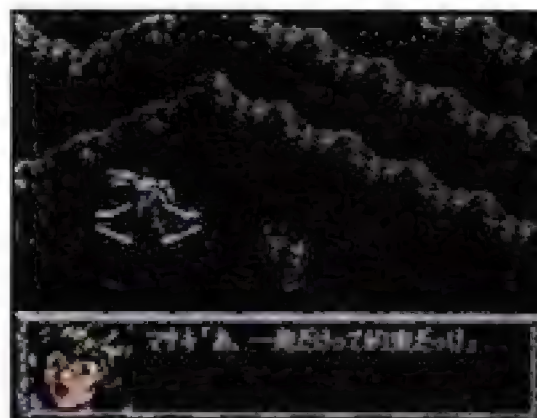
데메크사는 마사키에게 사이프랏슈에 대해서 말해준다

25. 얀론의 맹세

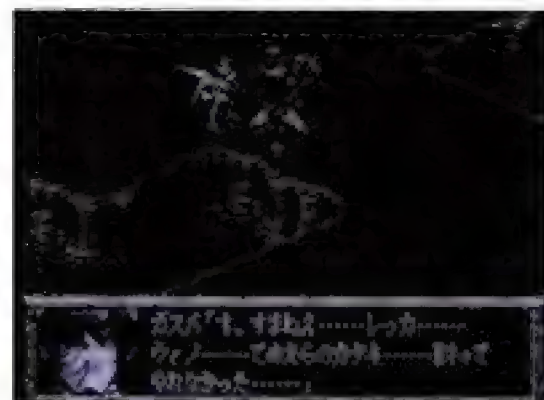
처음에 페엘이 루오졸의 조사를 하지 않겠냐고 묻는데 여기서 YES를 선택하면 시나리오 24로 가게 된다. 그 제의를 거절한 마사키에게 얀론이 모니카 왕녀의 훈련에 같이가 달라고 부탁한다. 얀론과 함께 놀스레이에 탄 모니카를 데리고 떠난 마사키들을 루오졸이 습격해 온다. 전투에 들어가면 2턴째부터 모니카가 사용 가능하게 된다. 모니카는 적과 싸울 실력이 되지 못하기 때문에 사이버스타와 그랑웰로 길목을 막아서 모니카와 적이 접촉하지 못하게 하자. 루오졸을 마지막에 넓은곳으로 유인해서 후면 공격을 노리자. 클리어 뒤에 얀론은 모니카에게 부탁받아 어떤 일이 있어도 페일 왕자를 도울 것을 맹세하게 된다.

모니카는 말리는 것을 마다하고 전투에 참가한다

26.사이프랏슈

마사키는 웬디에게서 1번에 한해 사이프랏슈의 사용 허가를 받는다. 절대 2번은 사용하지 않겠다고 웬디와 약속하는 마사키. 그런 마사키에게 머독이 찾아와 베키의 XX 사진을 대가로 자신의 일을 도와달라고 부탁한다. 그 일이란 데몬고렘의 퇴치인데 어느 정도 해치우면 증원군이 나오므로 주의하는 게 좋다. 사이프랏슈는 후반을 위해 아껴두도록 하고 금색 데몬고렘은 상금을 많이 주므로 꼭 행운을 사용해서 죽이자. 사이프랏슈를 2번 사용하면 마사키는 플라나의 과용 때문에 전투 불능이 되어버린다. 그러한 마사키에게 웬디는 ???. 시나리오 30으로.

약속을 하기는 했지만... 2번을 쓰는게 좋을지도???

30. 흔들리는 마음

예언을 믿지 않는 마사키를 위해서 모니카에게 예언을 부탁하는 튜티. 하지만 오늘의 출격에서 마사키가 충격을 받을 것이라는 것과 튜티가 곧 가장 만나고 싶지 않은 사람을 만날 것이라는 불길한 예언을 듣게 된다. 루오졸이 나타났다는 소식을 듣고 리카르도와 함께 출격하는 마사키는 한발 먼저 루오졸과 가스파를 만나게 된다. 테러리스트들에게 싸움을 맡기고 루오졸은 후퇴. 테러리스트들은 죽으면서 마사키를 원망하면서 죽는다. 가스파는 여기서 죽게 되므로 앞으로는 등장하지 않는다. 테러리스트들을 모두 해치우면 루오졸이 등장하고, 루오졸과 전투가 벌어지면 그 다음에 리카르도가 도착. 그와 함께 루오졸은 증원군을 부른다. 루오졸은 강한 상대이므로 사이프랏슈를 이용한 크리티컬을 노리자. 클리어에 충격을 받은 마사키에게 웬디는 자신이 가는 길을 믿으라고 충고한다. 시나리오 32로.

가스토는 동료들의 이름을 부르며 죽는다. 테러리스트의 미참한 말로

32. 마장기신의 이름에 걸고

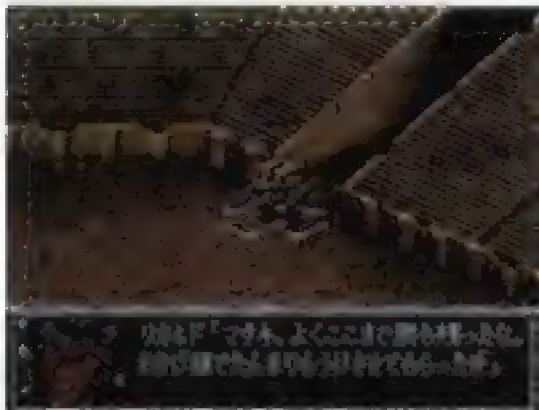
페일은 마장기신은 라 기아스의 평화를 위해 존재한다는 것을 분명히 하고 더 많은 자율권을 부여한다. 그러한 마사키들에게 테러리스트의 잔당이 폭탄 테러를 벌인다는 소식이 들어온다. 하지만 그것은 마장기신을 한꺼번에 없애려는 적의 함정이었다. 지금까지 거쳐온 맵 중 가장 힘든 맵이라 할 수 있는데 10턴 안에 도시 가운데에 있는 루자놀 개량형 3대를 없애야만 한다.

거기다가 루자놀들은 장갑이 두껍고, 3대를 한꺼번에 해치우지 않으면 폭탄이 터지기 때문에 상당히 머리를 쓰지 않으면 안된다. HP를 적당 정도로 줄인 다음에 마장기신의 맵병기를 사용해서 일격에 해치우자. 여기에서 유용하게 쓸 수 있는 것이 얀론의 보복 정신커맨드다.

이 사진의 3대를 한번에 부숴야 한다. 세이브는 필수!!!

SFC 마장기신

33. 어전시합

1년에 한번씩 마장기 조종사들이 벌이는 어전 시합이 열린다. 그 경기에 돈을 걸었다가 류티에게 혼나는 리카르도. 시합은 4차전까지 가는데 적들도 정신커맨드를 사용하므로 주의해야 한다. 보통 1차전은 베키, 2차전은 아하 무도, 3차전은 얀론이나 팡그, 4차전은 리카르도와 싸우게 된다. 정신커맨드는 매 시합마다 보충되므로 아낄 필요는 없다. 되도록 번뜩임을 반드시 걸고, 선제 공격은 삼가하는 편이 좋다.

리카르도는 대단한 강적이다. 정신커맨드를 아끼지말자

34. 배교자

갑자기 랑그랑 수도로 찾아온 슈우가 찾아온다. 슈우는 모두의 앞에서 앞으로 랑그랑을 적대시 할 것을 선포하며 이것은 모두 파괴신 벨크루스의 뜻이라고 한다. 과거에 크리스토프라고 불리던 그의 변심에 모두가 아연해하고 있을때 마사키가 출격하려고 하지만 지금은 정비 중이라고 웬디가 말린다. 여기에서 선택점이 등장하는 데 어느 쪽을 택하던간에 스토리 상에 큰차이는 없다. 그런 슈우의 앞에 제오루트가 기오라스트를 가지고 나서지만 어떠한 공격도 그랑존에게는 먹혀지 않는다. 결국 제오루트는 죽게 되는데, 죽으면서 그랑존에 어떤 술수를 쓰게 되어 그것 때문에 그랑존은 후퇴한다. 제오루트의 죽음을 막지 못했던 마사키는 심한 자책감에 빠진다.

기오라스트의 필살 공격도 그랑존에게는 통하지 않는다

35. 절망의 늪에서

자신을 자책하던 마사키를 웬디가 위로한다. 무작정 사이버스타를 타고 뛰쳐나가는 마사키. 하지만 사이버스타 안에는 웬디가 숨어 있었다. 마사키가 웬디를 책망하고 있을 때 갑자기 슈우와 만나게 된다. 왜 그런 짓을 하냐는 웬디의 물음에 새로운 탄생을 위해서는 한번 모든 것이 멸해야 한다고 말하는 슈우. 슈우와 마사키간에 전투가 벌어지지만 그냥 그랑존을 쓰러뜨리는 것은 거의 불가능하다.

마사키의 HP가 1/2이 되면 슈우와의 대화신이 나오고 그 대화속에서 마사키는 자신은 복수를 위해서가 아니라 랑그랑의 평화를 위해서 싸우는 것이란걸 깨닫는다. 그와 동시에 정령의 도움을 얻어 마사키의 기력은 200이 된다.(보통때는 50이 한계) 이 상태에서 사이프랏슈한방이면 그랑존을 해치울 수 있다. 클리어 뒤에 슈우는 후퇴하고 마사키는 기력이 다해 쓰러지지만 웬디의 도움으로 다시 기운을 찾는다.

기력200인 마사키는 단숨에 그랑존을 박살내 버린다

36. 참극의 기억

카쿠스 장군이 의회의 불신임으로 해임된다. 초 마장기 개발을 걱정하며 물러나는 카쿠스. 마사키와 튜티는 비행 도중에 슈데드니아스군과 만나게된다. 적들 중에 루비카라는 사나이를 보는 순간 튜티는 갑자기 분노하며 기력이 50이 된다. 전투 도중 루비카의 말을 듣는 순간 튜티는 정신을 잃지만 마사키로 설득하면 다시 제정신으로 돌아온다. 적들이 강한 편인데다가 우군은 2대뿐이기 때문에 앞으로 전진하기보다는 유리한 고지를 차지하고 적을 유인하는 편이 좋다. 클리어 뒤에 튜티는 루비카가 아버지와 오빠를 죽인 살인귀로, 라기아스로 잘못 소환되어 왔지만 감시병을 죽이고 도망간 사람이란 걸 말해주는데, 이 루비카는 두고두고 골치아픈 존재가 된다.

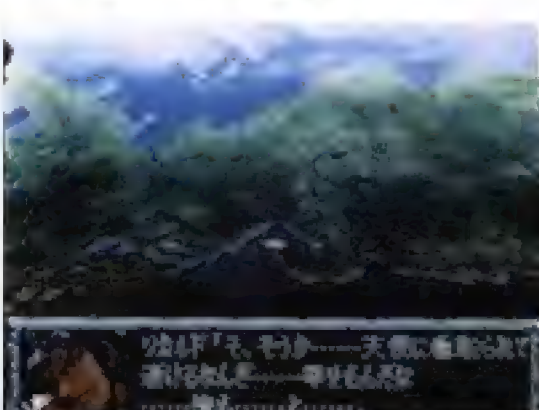
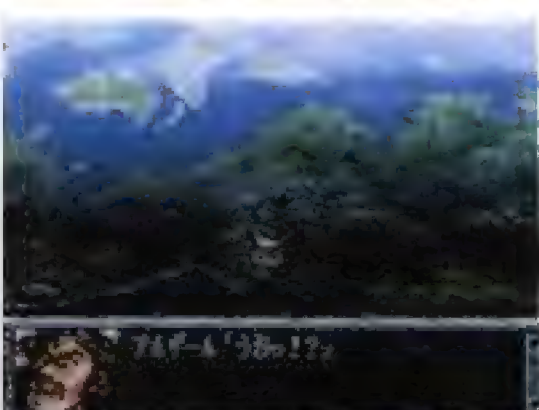
루비카는 튜티의 부모와 동생을 죽인 살인귀다

37. 조화의 결계

루오졸의 목적이 조화 결계 발생 장치의 파괴에 있다고 생각한 페일은 마사키와 튜티 리카르도에게 결계 장치의 경비를 보낸다. 그들이 도착했을 때 이미 루오졸은 있었고 사령장병들을 부른다. 이 맵은 1부에서 1-2위의 난이도를 자랑하는 맵으로 사이버스타와 잠지드를 충분히 개조해 둘 필요가 있다. 되도록 잠지드의 부스터 너클을 초 진동권으로 키워두도록 하자. 적이 일정수 이하로 떨어지면 1, 2차까지 원군을 보내기 때문에 섣불리 접근하는일은 대단히 위험하다. 일단 접근을 자제하고 거리를 최대한 이용해 적을 1-2대씩 상대하자. 원군이 등장하기 전에 루오졸을 해치우면 다시 부활해 버린다. 원군이 등장한 뒤에 루오졸은 HP가 1/2 이하가 되면 도망가므로 아가식 바스터로 뒤에서 공격해 크리티칼을 노리자. 클리어 뒤 이것이 함정임을 깨달은 마사키들은 서둘러 돌아간다.

너무 빨리 해치우면 증원군과 함께 부활하므로 주의하자

38. 붕괴의 서곡

마사키 일행은 돌아가던 도중 잠복해 있던 새피네를 만나게 된다. 마사키는 먼저 돌아가라고 하는 리카르도의 말에 먼저 떠난다. 마사키가 떠난 뒤에 갑자기 루비카가 등장해서 튜티에게 최면술을 건다. 적으로 돌변해 버린 튜티를 제정신으로 돌리는 방법은 루비카를 해치우는 것 뿐이다. 이제부터 리카르도의 외로운 싸움이 시작되는데 되도록 빨리 루비카를 해치워야만 한다. 튜티는 사정없이 강력한 무기를 쏘아대기 때문에 루비카를 늦게 해치우면 가데스는 빈 껍데기가 되어 버린다. 초 진동권이 있다면 비교적 수월하게 해치울 수 있다. 루비카를 없애면 튜티는 설득 가능한 상태가 된다. 클리어 뒤에 리카르도는 루비카의 총탄을 맞는다. 튜티의 품속에서 숨을 거두는 리카르도. 그 순간 랑그랑에는 적의 대군이 밀려들고 랑그랑 왕은 마력탄의 폭발로 죽게 된다.

리카르도의 최후. 튜티를 보호하려다가 숨을 거둔다

랑그랑 왕의 최후. 끝까지 나라를 걱정하다 죽는다

39. 카타스트로프

마사키가 돌아왔을 때는 폐허가 된 수도와 슈우의 모습만이 있었다. 슈우는 분노하는 마사키 앞에서 이 일들은 자신이 획책한 일이라고 하면서 지상으로 떠난다. 그때 마사키는 폐허속에서 웬디를 구출하고 그 뒤 얀론이 등장한다. 얀론들은 열심히 싸웠지만 중과부적

이었던 것이다. 그때 적의 마장기들이 등장하는데 그 순간 마사키와 얀론은 기력이 50이 된다. 적이 전멸하면 적들의 대장이 등장하는데 그는 라세츠의 속임수에 빠져 죽게 된다. 랑그랑의 수도의 파괴를 일부 반란군의 소행이라고 변명하면서, 근일내에 슈테도니아스가 랑그랑에 대해 선전 포고를 할 것을 말하며 라세츠는 떠난다. 곧이어 도착한 튜티에게서 리카르도의 죽음을 전해들은 마사키는 슈우를 쫓아 지상으로 갈 것을 결심한다.

슈우를 쫓아서 지상으로 떠나는 마사키. 감동적인 장면이다

제 2부

2부는 제 4차 슈퍼로보트대전의 이후부터 시작된다.

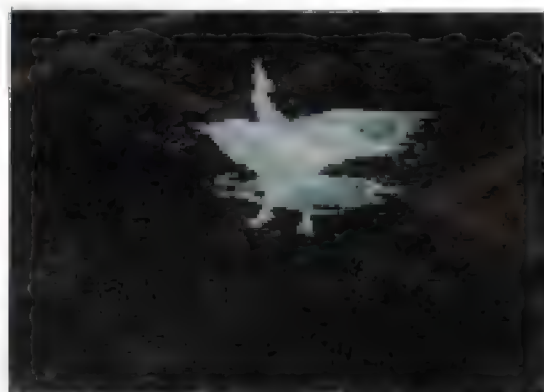
40.메모리얼 데이

류네와 마사키가 외딴섬에 가서 옛이야기를 한다. 제 2차, 3차, EX때의 중요 장면들이 재현되는데 회상신을 보고 안보고를 선택할 수도 있다. 앞 시리즈를 하지 않은 사람이라면 2부를 이해하는 데 상당한 도움을 받을 수 있을 것이다. 류네는 세니아로부터 웬디의 존재를 알고는 라이벌 의식을 느끼게 된다. 그리고 적어도 1년 안에 큰일이 일어날 것이며, 그 일의 중심에 마사키가 서게 될 것이라는 새로운 예언이 나온다.

EX때의 회상장면. 페일은 마사키의 손에 죽는다

2부에서 가장 큰 분기점이다. 네오그랑존을 원한다면 윗쪽을 선택할 것

41.방랑하는 프레시아.

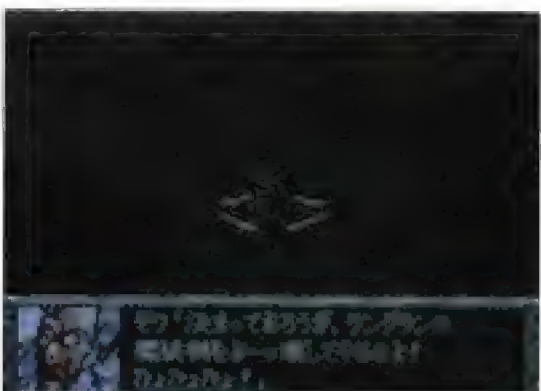
프레시아가 디아블로를 타겠다고 마사키에게 말한다. 여기에서 선택점이 등장하는데 안된다를 선택하면 시나리오 42로, 좋다를 선택하면 41로 가게된다. 안된다를 선택하면 프레시아는 화가 나서 디아블로를 타고 가출해 버리는데 그러던 중 잘못해서 파고니아의 국경을 넘게 된다. 경비대에게 적발되어 잡힐뻔했던 프레시아는 지노의 도움으로 위기를 모면하고 지노의 집에 잠시 묵기로 한다. 프레시아가 떠난 뒤 마사키들이 도착하는데 마사키의 물음에 수비대는 모른다고 대답한다. 여기에서 분기점이 생기는 데 어떻게 행동하느냐에 따라 다음 진행이 달라진다. 상당히 복잡한 분기를 가지므로 분기표를 잘 참고하도록 하자. 싸우게 되는 경우 국경 수비대는 비교적 간단히 처리할 수 있다. 마지막에 한대를 남기느냐, 맵 병기로 몇대를 한꺼번에 부수느냐에 따라서도 분기가 갈린다. 여기서는 시나리오 45로 진행한다.

지노는 프레시아를 자기가 보호하기로 한다

45. 전설의 검성

프레시아가 파고니아에 있다는 심증을 굳힌 마사키들은 프레시아의 행방을 찾기 위해 제오루트의 친구였던 전설의 검성인 슈멜힐의 도움을 얻기 위해 파고니아로 간다. 슈멜힐을 찾아갔지만 그는 바쁘다고 상대해 주지 않는다. 그때 슈멜의 제자인 로자리가 와서 마사키들을 환영하게 되는데 갑자기 데몬 고렘이 나타난다. 한대 쯤이야 하면서 루자놀을 타고 나가지만 고렘들에게 포위되어 버린다. 로자리를 구하기 위해 마사키들이 나서게 되는데 로자리는 무작정 고렘들에게 공격을 퍼붓기 때문에 상당한 골칫거리가 된다. 일단 신뢰 커맨드를 가지고 있는 캐릭터로 로자리의 HP를 계속 보충해 주면서 빨리 고렘을 퇴치하도록 하자. 로자리는 4턴째부터 우리 명령을 듣게 된다. 일행의 이야기를 들은 슈멜힐은 그들을 돕기로 한다.

겁없이 덤벼 들었던 로자리는 고렘에게 포위당해 버린다

49. 파고니아의 어둠

슈멜힐의 도움으로 프레시아가 지노의 집에 있다는 것을 알게된 일행은 지조의 집으로 향한다. 마사키는 프레시아를 만나게 되지만 만약 시나리오41에서 국경수비대와 전투를 했다면 프레시아는 마사키에게 오지 않는다. 잠시 프레시아를 더 지노의 집에 맡기기로 하고 떠나려는 순간 파고니아의 국방부 수령인 제츠가 리브나니카를 타고 나와 일행을 공격한다. 2턴째에 적의 증원군이 등장하는데 전반적으로 장갑이 두꺼우므로 그리 쉽지만은 않다. 유인해서 집중 공격을 하도록 하자. 클리어 뒤 프레시아가 일행에 있다면 시나리오52로, 없다면 53으로 간다.

제츠는 랑그랑의 마장기에 원한을 가지고 있는 듯하다

53. 깨달음의 경지

마사키 일행이 랑그랑으로 들어갔을 때 다시 제츠가 옛 DC멤버였던 토마스를 이끌고 공격해 온다. 아게이도나 긴샤스는 돈을 많이 받을 수 있으므로 되도록 류네나 마사키로 맵 병기를 이용해 죽이도록 하자. 긴샤스는 이동한뒤에 쏠 수 있는 3칸짜리 무기가 있으므로 주의해야 한다. 2턴째에 예전의 동료였던 티안이 등장해서 동료가 된다. 티안은 그동안 계속해서 산속에서 도를 닦고 있었다고 하는데, 전력적으로는 크게 도움되지 않는다. 랑그랑의 마장기에 집착하는 제츠의 모습에서 마사키들은 한가닥 불안을 느낀다. 시나리오 56으로.

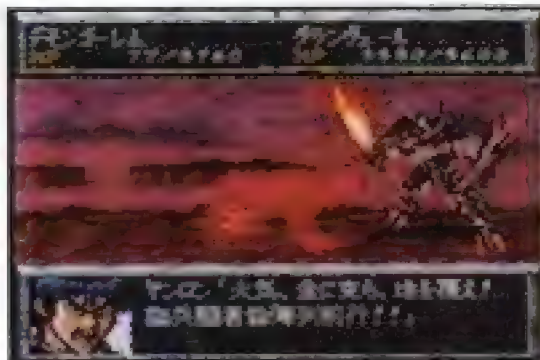
자신은 25살이라고 주장하는 티안. 아무도 안 믿을것 같은데...

56. 트라이앵글 러브

웬디를 만나게된 류네는 고민하게 된다. 웬디의 도움으로 사이버스타의 코모모노바가 사용 가능해지는데 그때 슈테도니아스 군의 수상한 동태를 알아채고 출격한다. 슈테도니아스 군은 탈출한 로드니를 추적하기 위해 온 것인데 라세츠와 죠그는 신형 마장기인 진우오를 타고 있다. 죠그는 EX때에 많이 등장했던 인물이다. 라세츠는 HP가 1/2 이하가 되면 후퇴한다. 클리어 뒤 웬디와 류네는 서로 페어플레이를 다짐한다.

EX에 이어서 다시 등장한 죠그. 훨씬 미남이 되었다

58. 안론의 수행

일행은 안론의 수행 장소를 알아내서는 찾아가보기로 한다. 한편 안론은 그라브트론과의 훈련에서 한계를 느끼게 된다. 그때 갑자기 새피네가 타나고 그와 동시에 데몬고렘들이 출현한다. 사피네와 협력해서 고렘들을 물리치던 안론은 마지막 고렘을 해치우는 순간 필살기인 화풍청운검을 생각해 낸다. 그 순간 마사키들이 도착하고 사피네가 떠남과 동시에 데몬고렘들이 또 다시 출현한다 고렘들은 그다지 세지 않으므로 약한 캐릭터의 레벨 올리기에 사용하자. 클리어 뒤에 안론의 필살기에 감탄한 일행은 자신들도 필살기를 익힐 생각을 한다. 트라이앵글 러브를 통과했다면 59로, 아니면 60.

그랑엘의 필살기인 화풍청운검. 보스와의 대결에 쓸모있다

59.정령계의 수행

일행은 필살기를 익히기 위해 이븐 대신관을 찾아간다. 그는 일행을 정령계로 보내서 그곳에서 무사히 나오면 필살기를 얻을 수 있을 거라고 말한다. 정령계를 들어갈 수 있는 것은 마장기신과 류네뿐인데 3대만이 들어갈 수 있다. 자신이 좋아하는 캐릭터를 선택하되 되도록 미오를 넣도록 하자. 정령계 안에는 자신과 같은 유니트들이 2대씩 있다. HP는 더 높지만 무기는 변형되기전 그대로이다. 성능도 거의 같으므로 이동거리를 잘 계산해서 절대 한꺼번에 싸우지 않도록 주의하자. 특히 사이버스타는 강적이다. 클리어뒤에는 각자 필살기를 한가지씩 얻게 된다. 클리어 뒤 프레시아가 일행에 있다면 61, 없다면 62로 간다.

정령계에서는 자신과 같은 유니트들이 2대씩 등장한다

61. 지노와 프레시아

프레시아에게 데리러 오라는 전갈을 받고 지노의 집으로 향하는 마사키 일행. 드디어 프레시아를 만났지만 그 순간 다시 제츠의 공격이 시작된다. 이때 프레시아도 전투에 참여하는데 새로 익힌 필살기는 그런대로 쓸만하다. 2턴째 증원군이 등장하는데 1부때 동료였던 팡그가 포함되어 있다. 하지만 여기서는 설득이 안되므로 그냥 싸우는 수밖에는 없다. 클리어 뒤에 프레시아를 데리고 귀환하게 된다. 64로.

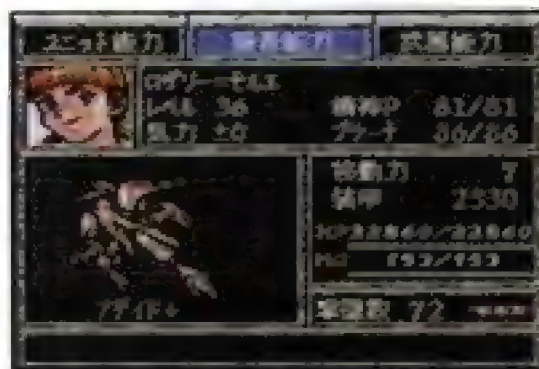
프레시아의 필살기인 푸른묘표. 그런대로 쓸만하다

64. 지사의 뜻에 따라

갑자기 파고니아가 랑그랑에 선전포고를 해온다. 이것이 제츠의 음모가 아닐까하고 생각하던 일행은 웬디에게서 제츠가 예전에 추방당했던 과학자라는 사실을 알게 된다. 슈멜 힐에게 도움을 청하기로 결정한 일행은 파고니아로 향하지만 그때 파고니아에서는 로자리를 인질로 한 제츠의 협박 때문에 슈멜힐이 잡혀가고 있었다. 약간 늦게 도착한 지노는 스승이 잡혀갔다는 것을 알고는 제츠와 싸우기 위해 군을 그만두고 그와 동시에 토마스가 등장한다. 토마스에게 잡혀가려는 순간 마사키들이 도착해서 전투가 벌어진다. 6턴째에 증원군이 등장하므로 주의하자. 클리어 뒤에 지노가 우리편으로 들어오고 일단 로자리를 구하러 가기로 한다.

슈멜은 제츠의 로자리때문에 제츠에게 붙잡히는 신세가 된다

67 슈멜과 로자리

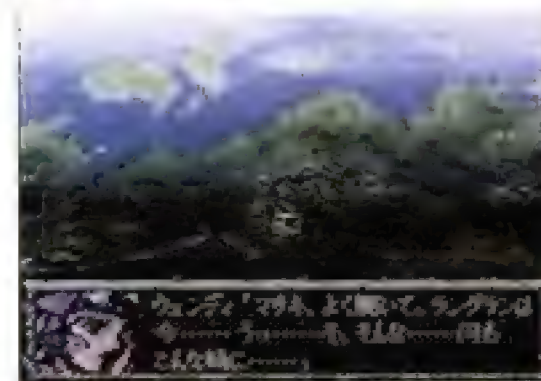
로자리를 구하러간 일행이었지만 이미 그곳에는 제츠의 부대가 대기하고 있었다. 제츠는 정신 조종에 걸려있는 로자리를 내보낸다. 로자리는 우리에게 공격을 가해 오는데 웬디의 말에 의하면 강한 충격을 받으면 제정신으로 돌아올 가능성이 있다고 한다. HP가 1/2 이하가 되면 로자리는 후퇴하는데 그렇게되면 절대 구할 수 없게 된다. 필자도 로자리를 구하지는 못했는데 아무래도 로자리를 구하기 위해서는 먼저 제츠를 해치워야 하는 것같다. 일단 제츠를 해치운 뒤 로자리의 HP를 1/2로 줄이고 설득을 하면 가능할 것으로 보여진다. 적들이 유리한 지형을 차지하고 있기 때문에 세심한 주의가 필요하다. 클리어 뒤에 지너는 라스톨을 타게 되고 긴샤스는 해체해 버린다.

로자리는 정신 조종을 받아 우리를 공격한다. 먼저 제츠를 해치우자

70.팡그의 진의

슈멜힐을 구하기 위해 수용소로 향하는 일행. 하지만 그곳에는 팡그가 있었다. 팡그와의 전투가 벌어지는데 2턴째에 샤슈가 우리편 증원군으로 와준다. 적 부하를 모두 없앤 뒤에 마사키로 팡그의 설득이 가능하다. 팡그의 설득이 성공함과 동시에 토마스가 등장한다. 토마스에게 슈멜힐이 이미 죽었다는 것을 알게 된 일행은 토마스와 전투에 들어간다. 팡그의 아게이도+는 대단히 강력하므로 저 유니트의 에너지 줄이기용으로 사용하자. 클리어뒤에 팡그는 제이파를 타게 되고 아쉽게도 아게이도+는 해체시켜 버린다.

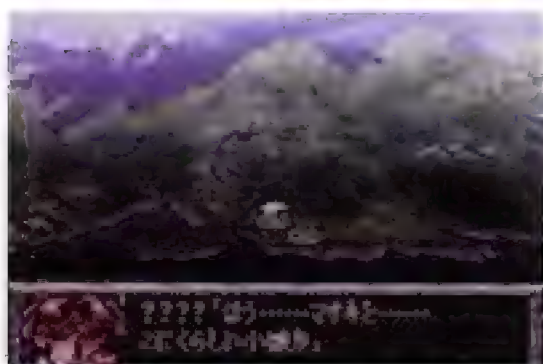
마사키의 진의를 안 팡그는 우리편이 된다

74. 웬디의 고뇌

일단 랑그랑왕도로 돌아가기로 한 일행은 왕도에 도착하자마자 웬디는 아카데미로 불려가고 튜티는 국회로, 나머지는 근신이라는 처분을 받는다. 돌아온 튜티는 출동 명령이 내려졌다고 하면서 아카데미 근처에 출현했다는 데몬 고렘을 물리치러 가게된다. 적은 데몬 고렘뿐이므로 숲 속의 막다른 길을 잘 이용하면 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 클리어 뒤에 튜티는 의회가 마장기신을 랑그랑을 위해 사용하려 한다고 말한다.

연락중 갑자기 전화를 끊는 웬디. 대체 그녀에게 무슨 일이...

78. 17번째의 마장기

튜티를 걱정해서 아카데미에 몰래 침입한 류네와 마사키는 지하에서 거대한 마장기를 발견하게 된다. 웬디의 연구실로 찾아간 두사람은 웬 빨간머리 여자를 만나게 되는데 그 여자는 갑자기 웬디로 변한다. 그때 갑자기 소란이 일어나고 웬디는 두사람에게 이스마일을 막아달라고 부탁한다. 이스마일은 17번째의 마장기로 엄청난 파워를 가지고 있다. 사이버스타의 아가식바스터만 가지고는 부족한 감이 있으므로 류네의 크로스소사를 메비우스 쉐이드로 파워업시켜 두자. 클리어 뒤에 웬디는 아까의 그 여자는 자신이 어렸을 때 죽었던

언니라고 말한다. 두사람은 웬디를 데리고 랑그랑으로 돌아간다.

웬디의 연구실에 있던 의문의 아가씨. 웬디와 같은 향수를 쓰고 있는데...

81. 이스마일 강탈

웬디는 치료를 위해 이븐 대신관을 찾아간다. 웬디를 데려다 주고 오는 일행에게 아카데미가 습격당하고 있다는 정보가 들어온다. 아카데미에서는 라세츠가 이스마일을 강탈하고 있었다. 죠그에게 뒷일을 맡기도 후퇴하는 라세츠. 그때 마사키들이 도착한다. 적 중에는 루비카가 있는데 루비카의 도루크는 강력할 뿐만 아니라 조크와 함께 2번 움직이므로 피해가 커지게 된다. 일단 주변의 유니트들을 처리한 뒤에 집중 공격하자. 클리어 뒤에 라세츠가 요즘 로드니가 주도하는 반전파와의 대립에 처해 있다는 사실을 알게 된다.

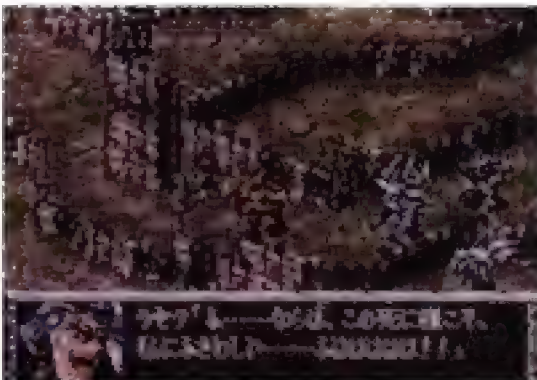
강탈당한 이스마일은 대단히 강력한 마장기이다

85. 기사 회생

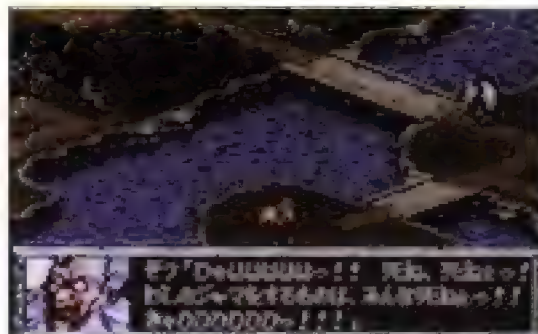
라세츠가 이스마일을 이끌고 침략해 온다. 적과 아군 사이에 강이 있으므로 잘못하면 후면 공격을 당하기 쉽다. 지금까지와 같이 다른 유니트들을 해치운 뒤 이스마일을 수면으로 유인해서 결말을 짓자. 클리어 뒤에 웬디가 회복되었다는 소식을 듣는다.

90. 야망의 끝

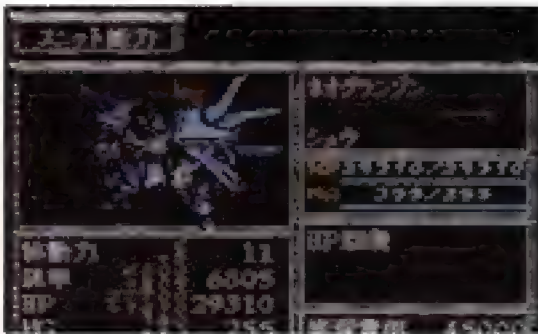
완쾌된 웬디를 데리러 신전으로 간 마사키와 류네는 사고로 웬디의 누드를 보게 된다. 그러던 중 라세츠의 재 침공 소식을 듣게 된다. 일단 류네들을 제외한 나머지 사람들이 도착하고, 라세츠는 죠그에게 아스마일을 정비할 동안 좀 버티라고 말하면서 사라진다. 죠그는 에우리도를 타고 있는데 EX에서 류네장 보스였던 카쿠스가 타던 기체다. 적이 극단적으로 유리한 고지에 있기 때문에 섣부른 공격은 절대 금물이다. 장갑이 두꺼운 잠지드에게 철벽을 쓴 뒤에 미끼로 올려보내자. 그래서 에너지를 적당히 줄인 뒤에 전원이 돌격하는 편이 좋다. 4턴째에 마사키와 류네가 증원군으로 오고 죠그를 해치우면 맵 반대편에서 라세츠와 함께 다시 등장한다. 그와 동시에 로드니가 나타나 라세츠에게 너의 쿠데타 계획은 모두 발각되었다고 하고서 사라진다. 적들은 자신들이 공격해오므로 산 위에 있으면서 지형의 유리함을 최대한 이용하자.

모든 것을 잃은 라세츠는 비참한 최후를 맞고, 클리어 뒤에 로드니가 나타나 자신은 랑그랑과 싸울 생각이 없으며, 이번에 대통령에 출마할 것이라고 말한다.

모든 야망이 부서진 라세츠의 최후. 자신의 처지를 비웃으며 죽는다

93.제츠의 위협

웬디가 완쾌되어서 돌아오고 바고니아에서는 평화 사절이 온다. 일행은 바고니아에서 추방당한 제츠의 행방을 궁금히 여기는데 그때 제츠가 아카데미를 습격하고 있다는 소식이 들린다. 제츠는 자신은 무시했던 아카데미에 복수를 하기 위해서 완전히 미친 상태이다. 이 스테이지의 적 유니트는 전원이 HP 10000 이상으로 대단히 강력하다. 시나리오 67에서 로자리를 구하지 못했을 경우에 로자리도 적으로 출현하는데 설득은 불가능하다. 제츠는 가체를 타고 나오는데 슈멜헬의 두뇌를 달고 있기 때문에 상당히 강력하다. 두번 공격과 분신의 확률이 대단히 높으므로 공격전에 세이브를 해두자. 그리고 되도록 넓은 곳으로 유인하도록 한다. 클리어하면 제츠는 죽고 랑그랑에는 평화가 돌아온다.

복수에 미친 제츠는 토아스와 함께 아카데미를 습격한다

96. 재회, 슈우

일행이 마다로 놀러나왔을 때 갑자기 데몬 고렘들이 습격해 오고 그와 동시에 슈우와 새피네가 나타난다. 의심하는 마사키에게 슈우는 오해하지 말라면서 같이 데몬 고렘을 물리치자고 하면서 우리 지휘를 따르게 된다. 네오그랑존은 거의 무적의 캐릭터로 지금까지 나왔던 어떤 보스 캐릭터보다도 강력하다. 블랙홀 크러스터와 축퇴포도 건재하다. 맵 상의 고렘들을 다 없애면 다시 다수의 금색 고렘들이 나타나는데 잘못하면 혼전이 되기 쉽다. 일단 슈우의 그라비트론 캐논에 열혈과 행운을 걸어 적들을 모두 쓸어버린 뒤에 그 다음에 등장하는 금색 고렘들을 상대로 싸우는 편이 좋을 것이다. 클리어 뒤에 슈우는 루오졸이 부활해 사신과 합체해서 대단히 무서운 상대가 되었다고 하는 소리를 듣고 슈우와 함께 행동하기로 한다.

막강한 네오그랑존. 그 위력은 어느 것도 능가할 수 없다

100. 사신강림

슈우는 웬디의 도움을 받아 루오졸의 무적 모드를 해체할 수 있는 장치를 그란존의 블랙홀 크러스터에 탑재한다. 마침내 최후의 결전에 나서는 일행들. 하지만 슈우는 루오졸과 만나는 순간 다시 사신의 전신 지배를 받아 적이 되어 버린다. 루오졸은 사신과 합체한 진 나그챠트를 타고 나오는데 그냥은 절대 공격이 불가능하다. 게다가 매 턴마다 데몬 고렘을 2기씩 소환해 오고 EX에서 슈우장의 보스였던 벨크루스도 3기가 나온다. 도저히 쉽게는 이길 수 있는 상대들이 아니므로, 일단 데몬 고렘을 해치우면서 피해를 최소한으로 줄이도록 노력하자. 그러면서 슈우가 다가오기를 기다려야 하는데 슈우는 마사키로 2번 설득해야만 제 정신으로 돌아온다. 슈우가 제 정신으로 돌아오면 일단 진 나그챠트에게 블랙홀 크러스터를 명중시켜 결계를 깨자. 그 다음에는 네오 그랑존만 있어도 넉넉하게 클리어가 가능하다. 루오졸만 해치우면 나머지는 자동적으로 사라지므로 일부러 싸울 필요는 없다.

▲다시 사신의 정신 지배를 받는 슈우. 마사키로 설득하지 못하면 이길 수 없다

▶루오졸의 최후

엔딩

지노는 바고니아로 돌아가고 팡그와 슈우는 다시 어디론가 떠난다. 떠나는 슈우의 뒤를 따라가는 사피네와 모니카. 마사키는 류네와 웬디 사이에서 새로운 고민에 빠진다.

모니카와 사피네는 슈우의 뒤를 따른다

엔딩

제 1 장

1.라기아스
- 레벨1로 클리어 → 2.훈 련
- 레벨2이상으로 클리어 → 선 택

선 택
- 좋다를 선택 → 3.무서운 적
- '싫다'를 선택 → 4.붉은악마

4.붉은악마

5.주령기나그챠트

6.마장기신

7.죽음의 공포
- '가볼까'를 선택 → 8.패밀리어
- '괜찮아'를 선택,혹은 '붉은 악마'를 통과 했을때 → 9.금지와 적의

8.패밀리어

9.금지와 적의
- '왠지 신경이 쓰이는데'를 선택
- '아직 시간이 있군'을 선택 → 11.빼앗김 마장기신

10.모니카 유괴

11.빼앗김 마장기신

12.사이버스타
- 안론라샤피에가 전투를 했을때 → 13.보더라인
- 전투중 국경을 넘었을때 → 15.공동전선

14.란돌의 이름
- 공동전선을 통과 했을때 → 17.마사키의 패밀리어

16.마사키와심부름꾼

17.마사키의 패밀리어

18.지상으로
- 서쪽으로 간다 → 19.영공침범
- 동쪽으로 간다 → 20.라이벌

19.영공침범

20.라이벌

곧장 간다 → 21.마사키와 리카르도
- 동쪽으로 간다 → 22.파계승 티안
- 서쪽으로 간다 → 23.차분한 데메크스

21.마사키와 리카르도
- 'OK'를 선택 → 24.지저에서의 조우
- 'NO'를 선택 → 25.얀론의 맹세

24.지저에서의 조우

25.얀론의 맹세

26.사이프랏슈

- '신전을 조사하지 않는다'를 선택 → 27.싸움의 의의
- 사이프랏슈를 2회 사용했을때 → 28.데몬고렘소토(퇴치)
- '신전을 조사한다'를 선택 → 29.사신의 신전

27.싸움의 의의

28.데몬고렘소토(퇴치)
- 금색 데몬고렘을 쓰러뜨렸을 때
- 금색 데몬고렘을 쓰러뜨리지 않았을 때 → 30.흔들리는 마음

29.사신의 신전

30.흔들리는 마음

31.웬디의 비밀
- 신전의 신전을 통과 했을때

32.마장기신의 이름을 걸고
- 데몬고렘스트.또는 얀론의 맹세를 통과 했을때

33.어전 시합

34.배교자

35.절망의 늪에서

36.참극의 기억

37.조화의결계

38.붕괴의 서곡

39.카타스트로프

1부 끝

제 2 장

40.메모의 릴레이

프레시아가 있다.

1장에서 핀란트를 얻었다.

41.프레시아 가출

1장에서 핀란트를 얻지 못했다.

42.방황하는 트레시아

43.핀란트

44.쥬네의 마음

「라이벌」을 한 상태에서 전투를 하지 않을때 또는법명기로

행방을 모른다.

프레시아의 행방을 알때 (전투에서 적 1대를 남긴다)

45.전설의 검성

46.용자데메크사

47.파고니아 영내

48.불온한 공기

신전을 조사한다.

신전을 조사하지 않는다.

49.파고니아의 어둠

50.사신의 동향

51.류내의 기분

트레시아가 있다.

트레시아가 없다.

52.배신의 보상

53.깨달음의 경지

54.꿈틀대는 음모

55.탈주병

에리스가 죽었을때

에리스를 구출했을때

56.트라이 앵글 러브

57.로드니 구출

58.얀론의 수행

트라이앵글 러브를 통과했을때

59.정령계의 수련

60.시련의 신전

트레시아가 없다.

트레시아가 있다.

트레시아가 없다.

61.지노와 트레시아

62.트레시아 특훈

63.트레시아 합류

에리스가 죽었을 때

64.지사의 뜻에 따라

65. 조반

66.쿠데타

67.슈메즈와 로자리

68.기습공격

69.단한나라만을 위해서가 아니라

70.팡그의 진의

71.파고니아의 사록

에리스가 죽었다.

에리스가 있다.

72.타세츠의 야망

73.악귀라세츠

로드니가 죽었을때

로드니가 우리편일때

74.웬리의 고뇌

75.슬픔의 시모수

76.복수의 에리스

77.슬픔의 에리스

시모수가 없을때

78.17번째의 마장기

79.가쿠스의 유산

80.야망의 정산

로드니와 에리스가 있을때

지츠의 이야기를 듣지 않는다.

지츠의 이야기를 듣는다.

81.이스마일 강탈

82.끝없는 야심

83.사로잡힌 검성

84.복수귀제츠

85.기사회생

86.웬디의 비극

87.로자리의 눈물

88.복수는 누구를 위해서

팡그가 마사키와 전투해서 죽지 않을때

팡그가 죽을때 또는 마사키와 전투하지 않을때

89.팡그절규

팡그가 마지막까지 살아있으면 아군이 된다.

90.야망의 끝

91.파고니아 내란

92.이스마일 폭주

93.가체의 위협

94.튜디의 원념

95.비정의 천사

96.재회, 슈우

97.슈테드니아스 격동

98.튜디 각성

99.가체, 또다시

지츠를 쓰러트리고 웬디가 살았을때

웬디가 살아 있을때

웬디가 죽었을때

지츠를 쓰러뜨리지 않았을때

지츠를 쓰러뜨리고 웬디가 죽었을때

100.사신강림

101.라세츠의 최후

102.역습의 라세츠

103.슬픔을 넘어서

장르	3D 슈팅	발매일	96년 3월 29일
제작사	반다이		

전작 20배를 뛰어넘는 폴리곤 무비

기동전사 건담 VER 2.0

version 2.0

전작의 인기를 등에 업고 발매된 『기동전사 건담 VER 2.0』은 전작의 문제점과 불만 요소를 깨끗이 해결하기 위해 심혈을 기울인 것이 확연히 눈에 뜨일 정도로 완벽하게 버전업되었다. 고화질 무비와 원작의 이해를 돕는 캐릭터들의 대사, 적 지온군이 되어 건담과의 전투를 가능하게 한 게임 모드 등 전작의 수준을 능가하는 요소들로 가득하다.

게임 개시 전 알아둘 사항

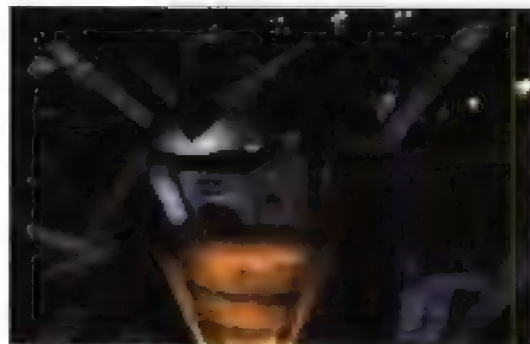
1. 조작법

2.0의 조작은 전작과 같다. PS 콘트롤러에 있는 모든 버튼을 다 사용하므로 PS 건담 시리즈에 처음 입문하는 사람은 익숙해지려면 적지 않은 시간을 투자해야 할 것이다. 버전 2.0은 게임 진행시의 스크롤이 약간 둔하게 진행되어 상하좌우의 감각을 잃어버리기가 쉬운 단점이 있어 리얼함이 감소되는 듯한 아쉬움이 들기도 했지만 전체적으로는 거의 완벽에 가까울 정도의 완성도를 보여준다.

모든 버튼은 플레이어의 취향에 맞게 세팅이 가능하지만 초기에는 다음과 같이 설정되어 있다.

세모 버튼: LOCK ON(목표물 고정)
동그라미 버튼: 점프
네모 버튼 : FIRE (발사)
엑스 버튼: 실드 (방패)
셀렉트: 커서 락
L2: 후진 R2 : 무기 선택
L1: 전진 R1:평행 이동
L1 + L2= 정지
R1 + 방향 버튼 = 평행 이동

2. 전작과의 차이점

일단 게임을 시작해 보면 무비의 퀄리티가 전작을 훨씬 뛰어넘는다는 것을 알게 될 것이다. 퀄리티뿐만 아니라 분량 또한 전작을 능가한다. 특히 오프닝 데모에서는 전투 중 기체에 생긴 상처까지 표현될 정도로 세밀하게 묘사되어 있다. 본편인 3D 슈팅으로 들어가 보면 전작과 그리 다른 점은 없다. 일단 배경이 전작보다는 많이 좋아졌고 상대 캐릭터나 건담을 지원해 주는 아군 캐릭터의 움직임이 좋아졌지만 앞에서 말했듯이 기체가 좌우로 방향을 전환할 때 화면 스크롤이 부드럽지 않아서 배경 그래픽의 진가를 반감시키는 느낌을 주기도 한다. 리얼함이 살아있는 부분은 전투중에 적의 보스급 유니트를 파괴하면 나타나는 적의 얼굴과 대사로 이 점은 건담 팬으로서 놓칠 수 없는 부분이라 하겠다.

건담의 발진 장면

3. 클리어를 위한 조건

우선 건담의 「콕 피트」를 이해해야 한다. 이것은 본지 4월호에 자세히 설명되어 있으니 여기에서는 핵심적인 클리어 조건만을 설명하기로 하겠다.

건담 VER 2.0을 노멀 모드에서 클리어하려면 콘트롤러의 R1 버튼을 사용하는 평행 이동과 X 버튼을 사용하는 실드를 자유자재로 구사할 수 있어야 할 것이다. 실드는 말 그대로 방패이므로 적의 공격을 막고 바로 반격할 때에 사용한다. 적의 공격을 피하는 방법 중에 가장 유용하다고 할 수 있는 것은 평행 이동으로 이것은 적을 앞에 두고 계속 LOCK ON을 시켜둔 상태에서 이동하는 것으로 적의 공격을 피한 직후 반격할 수 있다. 만약 조작이 완전히 익숙해진 상태라면 평행 이동과 실드를 함께 사용하며 반격을 노리도록 하자.

실드로 방어한 직후. 지금이 바로 반격의 찬스!

4. 무기 사용법

전작과 마찬가지로 이번에도 4가지의 무기가 사용된다. 가장 강력한 파괴력을 자랑하지만(빔 라이플의 3배) 명중시키기 어려운 BEAM SHAVEL(빔 샤벨). 명중시키긴 가장 쉬우나 파괴력이 BEAM RIFLE(빔 라이플)에 비해 0.2배밖에 안되는 60mm VALCAN(발칸). 빔 라이플. 마지막으로 빔 라이플의 2배에 달하는 파워를 지닌 HYPER BAZOOKA(하이퍼 바주카)가 있다. 위에 나온 명중도는 초보자가 플레이했을 경우이고 실제로 슈팅 게임의 숙련자들에게는 발칸보다는 라이플의 명중률이 더 높다. 때문에 숙련자의 경우에는 대부분 발칸은 사용하지 않게 될 것이다.

게임 옵션에 들어가서는 사용하고 싶은 무기를 선택할 수 있다. 이것은 플레이 중 자신이 원하는 무기로 신속하게 전환할 수 있게 해 준다. 만약 게임에 익숙해져 적과의 거리 조절이 어렵지 않다면 빔 샤벨로 단숨에 제압하도록 하자. 각 스테이지별로 보스급 적이 나오므로 하이퍼 바주카를 아껴두었다 모두 보스에게 퍼붓자(바주카의 탄수는 5개로 한정되어 있다).

빔 사벨의 위력은 대단하다

5. 게임 모드 설명

스토리 모드

건담의 원작을 게임으로 플레이하는 모드이다. 원작에 관계된 CG 무비와 이벤트 등이 게임 도중 전개된다.

타임어택 모드

건담 2.0에서는 메모리 카드에 대응하므로 친구들과 각 스테이지에서 클리어 시간을 경합할 수 있도록 지원하는 모드이다.

VERSUS U.N.T. SPACY 모드

플레이어가 적 지온군이 되어 상대적으로 적으로 등장하는 건담을 파괴하는 것이 목적인 모드. 지온

군 유니트의 무기나 스피드의 설정이 건담과는 다르므로 색다른 맛으로 플레이할 수 있다. 물론 콕 피트도 완전히 다르다.

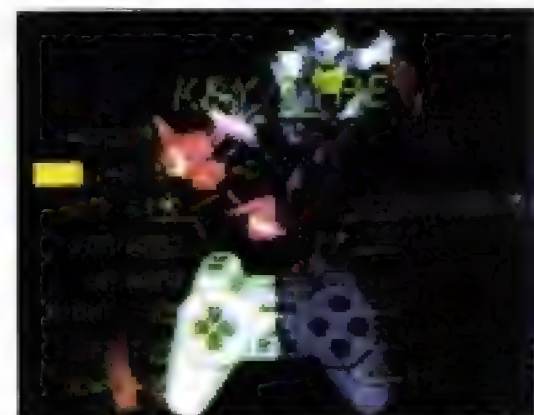
샤아 전용 쟈크 MS-06S의 콕 피트. 머신 건이 주무기

6. 스테이지의 타입별 공략

우주, 수중전

상, 하 방향에 대응하기 쉬운 전작 타입이 편리

우주나 수중에서는 자기의 아래, 위쪽 모두 적이 있는 스테이지는 기체를 전 방향으로 자유롭게 조종할 수 없으면 적기를 추격하는 것이 어렵다. 때문에 스테이지는 방향키가 조준·이동이 분담되어 있는 전작의 키 배치 방법이 조작하기 쉽다.

하지만 전작을 플레이해 본 사람은 전 스테이지를 위와 같은 방법으로 하는 것이 간편할 것이다.

초기설정에서 전진과 후퇴를 반대로 하려면 L-B를 선택

지상전

전진, 후퇴가 간편한 새로운 방법

새로운 키 배치는 상, 하 방향키에 그다지 신경쓸 필요가 없는 지상 스테이지에 적당하다.

상공을 날으는 적에 대해서는 락 온을 활용하면 문제없이 포착할 수 있다. 다만, 스테이지 3와 같이 이동에 방해가 되는 장애물이 많은 스테이지에서는 L1과 L2 버튼을 동시에 누르면 급 브레이크 걸 수 있는 전작 타입이 적합하다.

새로운 키 배치는 L-C나 L-D

7. 환상의 MS 파이럿이 되기 위한 3가지 포인트

POINT 1.

수색 -) 포착 -) 사격이 기본 패턴

공격은 우선 가까운 적을 향해 자기를 향하게 하고 적이 눈 앞에 보일 때까지 접근한다. 이 때 만일 적이 근거리 레이더 탐지 범위 안에 들어오면 세모 버튼으로 적을 락 온하면 이동하는 적을 향해 자기가 자동으로 선회해 주므로 가까이 접근했을 때 발사하면 된다. 다시말해 락 온만 잘 해주면 다음 이동은 전진과 후퇴만으로 자동 처리된다.

적 추격 시에는 측면이나 후방에 적이 있으면 불시에 공격을 당할 위험이 있으므로 적을 추격할 때에는 우선 레이더로 적의 위치를 확인하고 자기의 사각(死角)에 적기가 다가오고 있지 않은지 확인한 후 추격을 개시하도록 하자

POINT 2.

라이플의 사정 거리를 익혀 탄환의 낭비를 줄이자

실전에서는 4종류의 무기 가운데 탄수도 많고 사정거리도 긴 빔 라이플을 주로 사용하고 사격 시에는 락 온 커서 내의 숫자가 80에서 90 정도일 때 발포하도록 하자.

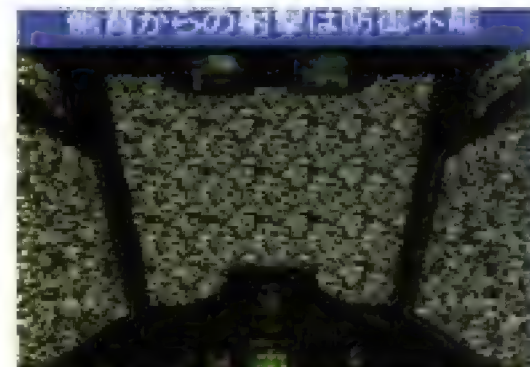
이보다 먼 거리에서 쏘아도 적은 평행 이동으로 도망갈 것이다. 또 움직이는 목표물에는 이동 방향을 예측해 조준하는 편차 사격이 유효하다.

100% 명중시키려면 적의 상반신만이 스크린에 나타날 때 접근하자.

이동 중인 적은 탄환이 도달할 때까지의 시간을 고려해 이동되는 방향으로 조준을 맞추는 편차 사격이 유효

POINT 3.

적 공격은 피하는 것보다 실드로 방어하자!

적으로부터 공격을 받으면 R1을 누르면서 평행 이동하거나 실드를 장비해 방어하는 방법이 있다. 초보자는 상대의 공격에 대해재빠르게 대응하는 것이 미숙하므로 평행이동보다는 실드로 방어하는 편이 좋다. 다만 방어 범위는 정면으로 한정되어 있기 때문에 적이 복수인 경우에는 자기와의 위치 관계를 고려해야 한다.

탁월한 실드라고 해도 자기의 시야 밖에서의 공격에는 대응할 수 없다

보스 출현 위치와 건담의 성능

「2.0」에서는 적을 얼마나 많이 격추시키는가 하는 것으로 레벨 업되는 시스템이 아니기 때문에 다음 스테이지로 빨리 진행시키고 싶으면 쓸데없이 조무래기들과 싸우지 말고 보스를 빨리 출현시켜 집중 공격으로 재빨리 쓰러뜨리자.

건담 RX-78의 성능

전진 속도	내구력	난이도
300	3000	EASY
200	2000	NORMAL
200	2000	NEW TYPE

보스의 출현 위치는 각 스테이지마다 공통

전투 중의 조건을 만족시키면 등장하는 보스나 지원군의 위치는 자기의 45도 위치의 4곳(우주와 수중은 12곳)에서 랜덤으로 출현한다.

스테이지별 공략

스테이지 1 — 붉은 혜성

아므로와 붉은 혜성 샤아의 만남을 그려낸 스테이지이다. 난이도는 무척 낮으며 처음부터 샤아의 붉은 쟈크를 공격하자. 샤아의 쟈크만 공격하다 보면 샤아가 도망칠 것이다. 그러면 스테이지 1 클리어! 타임어택이 아니라면 화면상에 있는 모든 적들을 공격하자. 샤아 이외의 적들은 빔 라이플 한방이면 모두 잠재울 수 있다.

이것이 샤아의 붉은 쟈크인 MS-06S

자기의 정면에 있는 샤아 전용 쟈크에 일정 데미지를 입히면 클리어 이벤트가 발생. 조무래기는 양산형 쟈크 기체 하나만으로 더이상 증원되는 기체는 없다.

등장기체명	내구력	전진속도
MS-06F쟈크	200	150
MS-06 샤아전용 쟈크		
	1000	450

스테이지 2 – 대기권 돌입

대기권을 돌입하는 화이트 베이스를 엄호하는 것이 이번 스테이지의 주목적. 이 스테이지의 난이도도 낮은 편이라고 할 수 있다. 다른 3D 슈팅(에이스 컴배트, 사이드 와인더 등)의 경우 에스코트 미션이라면 엄호해야 하는 기체의 곁에서 멀리 떨어지지 않는 것이 좋다. 하지만 건담의 화이트 베이스는 튼튼하기 때문인지 건담과 화이트 베이스와의 거리에는 별 신경을 쓰지 않아도 된다. 처음부터 등장하는 쟈크를 하나 둘씩 파괴해 나가다 보면 이번 스테이지도 그리 어렵지 않게 클리어 할 수 있을 것이다.

전작에서는 비주얼에만 등장했던 화이트 베이스

① 쟈크 ② 화이트 베이스

2D: N / W / E / S

3D: W / E

최초 쟈크 두 기체를 공격하면 샤아 전용 쟈크가 양산형을 하나 이끌고 등장. 클리어 조건은 샤아 전용 쟈크를 쓰러뜨리는 것

등장기체명	내구력	전진속도
MS-06F 쟈크	200	150
MS-06S 샤아 전용 쟈크		
	1500	450

스테이지 3 –가루마 폭발

이 스테이지는 건담의 슈팅이 익숙해지기 전까지는 상당히 고전을 면치 못할 스테이지라 할 수 있다. 상공에서는 도프 편대가 건담을 쉴새없이 공격하고 지상에는 쟈크도 있다. 쟈크는 별 문제가 되지 않지만 공중에서 공격하는 도프 편대는 짜증이 날 정도이다. 하지만 조준이 익숙해진다면 무척 쉽게 격추시킬 수 있다. 스테이지의 배경은 높은 건물이 많이 있는 도심지로 건물 때문에 적을 쏴도 건물에 맞는 경우가 종종 있으므로 약간은 넓은 곳으로 나가 싸우는 것이 좋다. 스테이지 후반에 나오는 가우의 공격은 강력하기 때문에 후반을 대비해서 체력을 비축해 두는 것이 좋다. 가우는 사이즈가 크기 때문에 공격하는 데는 어려움이 없다.

화면 가득 채우는 가우의 자태. 정말 크긴 크다!

① 쟈크 ② 도프

N / W / E / S

계속해서 출몰하는 도프를 10대 격추시키면 공중 모함인 가우가 등장한다

등장기체명	내구력	전진속도
MS-06F 쟈크	200	160
도프	20	300
공중모함가우	4000	200

스테이지 4 –작열의 위기

무비에서는 몰래 숨어든 건담이 쟈크와 마젤란 어택이 지키고 있는 중앙아시아의 채굴 기지로 돌진한다. 이 스테이지에 존재하는 중앙 사령탑을 파괴하지 않으면 적의 쟈크나 마젤란 어택이 계속해서 등장한다. 그러므로 스테이지 시작 후 곧바로 적의 중앙 사령탑을 찾아 파괴하자. 그 후에 남아있는 적들을 상대해도 늦지 않는다. 적의 포대는 사이즈가 작아 조준하는 데에 꽤 오랜 시간이 걸린다. 그러므로 포대보다는 마젤란 어택이나 쟈크를 먼저 파괴하자. 그 후 보스급인 앗잠 리더가 등장하는데 앗잠 리더가 사용하는 무기 중에는 빔 샤벨이 아니면 헤어나지 못하는 공격이 있다. 이 공격에 걸려있는 상태라면 건담의 에너지 레벨이 계속해서 다운되므로 재빨리 빔 샤벨로 베어서 빠져 나오자.

앗잠 리더의 공격. 재빨리 빔 샤벨을 사용하자

① 마젤란 어택 ② 쟈크 ③ 사령탑

N / W / E / S

사령탑을 격파하면 앗잠이 등장. 다른 적은 쓰러뜨리면 계속해서 지원 부대가 출현

등장기체명	내구력	전진속도
MS-06 쟈크	200	160
마젤란 어택	100	100
마젤란 톱	100	200
MAX-03 앗잠	1600	340

스테이지 5 –모래 속의 적

무대는 사막. 모래 바람에 의해 먼 곳의 물체는 식별이 어렵다. 또한 미노프스키 입자에 의한 전파 장해로 레이더의 기능이 저하된 상태에서 그프와의 한판 승부가 벌어진다.

레이더가 100% 기능을 발휘하지 않아도 LOCK-ON 시스템으로 적을 쉽게 찾을 수 있다.

여기서는 카이가 조종하는 건캐논이 엄호해 준다. 하지만 별 기대는 하지 말도록. 재미로 건 캐논을 쫓아가 보면 그 이유를 알게 될 것이다.

그프는 쉴새없이 움직이지만 잠시 동안 정지 모션을 보여줄 것이다. 그때 라이플 공격이나 다가가서 샤벨로 공격하면 O.K.!

전방의 시야가 최악의 상태

① 건 캐논 ② 쟈크

N / W / E / S

쟈크 2대를 격파하면 동료 기체인 가우로부터 통신이 들어온 후 그프가 등장

등장기체명	내구력	전진속도
MS-06F 쟈크	200	160
MS-07B 쟈크	1800	300

스테이지 6 – 박격! 트리플 돔

전작에서 그 기능을 제대로 발휘하지 못했던 3대의 돔이 이번에는 제트 스트림 어택을 제대로 구사한다. 검은 삼연성이라고 불리우는 이 3대의 돔은 매우 빨라서 공격하는 데에 어려움이 있다. 하지만 이

들이 접근하면 자신이 공격하기 직전에는 스톱 모션을 취하므로 이때를 이용해 빔 라이플을 날리면 유효하다. 3대 중 1대를 집중 공격해 하나하나 파괴해 나가자. 삼림으로 인해 레이더가 그 기능이 저하되므로 이 스테이지에서는 평행이동을 적절히 사용해 주지 않는다면 고전을 면치 못할 것이다.

이것이 바로 제트 스트림 어택!

❶ 돔

N W E S

초기 배치된 3대의 기체를 격파하면 스테이지 크리어. 적군과 아군 모두 증원되는 기체는 없다

등장기체명	내구력	전진속도
MS-09 돔	1200	300

스테이지 7 —대서양

지금까지의 스테이지 중에서 여기가 가장 어려운 스테이지가 아닌가 싶다. 수중 전투이므로 탄도계의 무기인 발칸과 바주카는 사용 불가능. 마지막으로 쓰러뜨려야 할 상대는 그러블로로 전작과 같지만 이번에는 방해 공작을 펼치는 유니트가 새로 등장한다. 그것은 바로 잠수함 유콘. 유콘은 건담을 향해 어뢰와 폭뢰를 난사한다. 공격력이 막강해 유콘을 먼저 파괴하는 것이 전략상 유리하다. 그러블로의 공격력도 대단하여 초보자라면 몇 번의 컨티뉴는 각오해야 할 스테이지이다.

강철 손톱 그러블로

❶ 고고

3D N W E S

2D W E

초기 배치된 2대의 기체를 쓰러뜨리면 즈고크 2대와 유콘이 등장. 이 중에서 어느 한쪽을 쓰러뜨리면 프라우로부터 통신이 들어온 후 그러블로가 등장

등장기체명	내구력	전진속도
MSM-03 고고	200	240
MSM-07 즈고크	240	300
유콘	2500	60
MAM-07	2500	500

스테이지 8 —쟈브로의 공격

이 스테이지의 자코인 앗가이는 이동 속도가 빠르기 때문에 빔 라이플을 명중시키기가 쉽지 않으니 여기에서는 다가가서 빔 라이플을 쏘는 기본 전법을 사용하자.

보스인 샤아 전용 즈고크가 나오기 전에 아군 중 한명이 "빨간 모빌 슈츠다"라고 외치면서 죽어간다. 즈고크는 움직임을 전혀 예측할 수 없을 뿐아니라 스피드가 빨라서

샤아의 즈고크. 지온그를 제외하면 최강의 적일지도?!

LOCK ON을 시켜놓은 상태에서도 건담이 따라다니기가 힘들다. 역시 즈고크가 다가올 때 빔 사벨이나 라이플로 공격해야 할 것이다.

❶ 앗가이 ❷ 짐

N W E S

초기 배치된 2대의 앗가이를 쓰러뜨리면 샤아 전용 자크가 등장

등장기체명	내구력	전진속도
MS-04 앗가이	240	240
MSM-OS 07S 샤아 전용 즈고크	1800	450

스테이지 9 —강행돌파

보다 빨라진 비글로. 하지만 한번만 정확히 명중시켜 준다면…

❶ 릭 돔 ❷ 무사이 ❸ 코어 부스터

3D N W E S

2D W E

무사이를 3쌍 격침시키면 의 프라우의 통신과 함께 비그로가 등장. 릭 돔은 쓰러뜨려도 비그로가 등장할 때까지 무한대로 지원된다

등장기체명	내구력	전진속도
MSR-09 릭돔	240	250
무사이	3000	50
MS-08 릭잠	3000	600

릭 돔이 호위하는 적의 전함 무사이를 파괴하면 등장하는 보스 비글로는 빔 라이플을 명중시키면 주춤하므로 연속 공격을 할 수 있다. 또 가끔 건담 쪽으로 접근해 오므로 빔 사벨로 베는 것도 좋은 전법이다. 필자는 빔 라이플 쪽을 권하고 싶다. 적함 무사이를 공격할 때에는 전함의 뒤쪽으로 돌아가서 공격하면 무사이의 반격을 받지 않고 계속해서 라이플 공격을 날릴 수가 있다.

스테이지 10 —솔로몬 공략전

이 스테이지에는 스테이지 9에서도 등장한 전함 무사이를 비롯해서 여러 적들이 등장한다. 최후에는 보스인 MA 빅잠이 등장하는데 원작과 마찬가지로 아이 필드를 장착하고 있어 빔 라이플의 공격은 통하지 않는다. 그러므로 바주카나

아이 필드로 붉게 빛나고 있는 빅잠

❶ 릭 돔 ❷ 무사이 ❸ 짐

3D N W E S

2D W E

무사이를 3쌍 격침시키면 빅잠이 등장. 후방에서 일정 데미지를 주면 스렛가의 이벤트가 발생. 여기에서 더욱더 데미지를 가하면 클리어된다

등장기체명	내구력	전진속도
MSR-09 릭 돔	240	250
무사이	3000	50
MS-08 빅 잠	5000	400

사벨을 중심으로 공격하자. 그러면 스렝거의 육탄 공격이 이벤트로 발생하는데 이때부터 아이 필드가 사라지고 편하게 라이플 공격을 할 수 있게 된다.

스테이지 11 —텍사스 전투

갼이 진을 치고 기다리고 있는 텍사스 코로니 안의 전투. 코로니 안에는 미노프스키 입자와 모래바람 때문에 적인 갼을 찾는데 약간 문제가 있다. 하지만 갼과의 1 대 1 전투이므로 다른 데는 신경을 안 써도 된다. 단지 코로니 내에는 부유 지뢰가 설치되어 있으므로 건담을 이동시키며 싸우지 말고 고정시킨 상태에서 실드로 갼의 공격을 막도록 하자. 갼은 샤벨 공격을 하기 위해 건담쪽으로 달려들 때가 있는데 이때를 노리도록 하자. 이 스테이지는 유일하게 1 대 1 배틀로 진행된다.

갼과는 백병전이 좋다

❶ 갼

N
W E
S

적은 한대의 갼이 전투. 일정 데미지를 입히면 스테이지 클리어

등장캐릭터	내구력	전진속도
MS-15 갼	2000	400

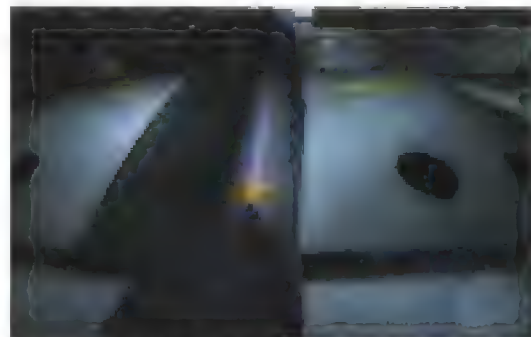
스테이지 12 —뉴타입 샤리아블

스테이지 개시 직후에는 릭 돔, 양산형 겔그그와 싸우게 되지만 일정 시간이 지나면 샤리아블이 조종하는 보스 브라우브로가 등장한다. 원작에서는 첫번째 뉴타입 MA로 개발된 기체이지만 파워는 그렇게 대단하지 않다. 브라우 브로우는 접근했다가 다시 달아나는 식의 패턴을 가지고 있으므로 달아날 때에 기체의 꽁무니를 집중 사격하자. 그러면 뉴타입 샤리아블과 함께 저 세상으로 날려버릴 수 있을 것이다.

샤리아블의 브라우 브로우

❶ 릭돔 ❷ 건 캐논

2D
N
W E
S

3D
W E

초기 배치된 릭돔을 2대 격파하면 새로운 릭돔 1대를 데리고 브라우부로우가 등장. 릭돔은 속공으로 공격하자.

등장기체명	내구력	전진속도
MS-RO9 릭돔	240	250
MAN-03 브라우브로우	3500	500

스테이지 13 —빛나는 우주

스테이지 중에 가장 어려운 관문이라고 할 수 있다. 에르메스와 샤아 전용 겔그그, 그리고 제일 짜증나는 비트의 공격 등 난이도가 상당한 것들이 많이 있다. 이지 모드라 할지라도 몇번의 컨티뉴가 사용될 정도이며 노멀 모드는 거의 무지막지하게 어렵다. 전작에서는 평행 이동으로 비트의 공격을 쉽게 피할 수 있었는데 이번에는 비트의 공격을 피하기가 상당히 어려워졌다. 샤아의 겔그그를 집중 공격하는 것이 좋은데 겔그그 또한 움직임을 거의 예측하기가 힘들 정도로 빠르게 움직이므로 다가가서 라이플이나 샤벨로 공격하자. 원거리 공격의 승산은 없다고 보는 것이 좋을 것이다.

에르메스와의 만남

❶ 샤아 전용 겔그그 ❷ 에르메스 ❸ 코어 부스터

2D
N
W E
S

3D
W E

적은 보스 에르메스와 붉은 겔그그뿐이다. 라이프 게이지가 공통으로 되어 있기 때문에 어느쪽을 공격해도 클리어할 수 있다.

등장기체명	내구력	전진속도
MAN-08 에르메스	공통6000	500
MS-14S 샤아 전용 겔그그	공통6000	600

스테이지 14- 탈출

최종 결전이 되는 이번 스테이지는 EASY MODE, NORMAL MODE, NEWTYPE MODE의 난이도 차가 상당히 크다. 그 이유는 앞에 계속해서 이지 모드로 진행시켰어도 이 마지막 스테이지만 노멀 모드 이상으로 클리어했다면 VERSUS U.N.T. SPACY MODE에서 조종할 수 있는 유니트가 하나 더 늘기 때문이다. 더욱이 추가되는 유니트는 팬들이 가장 조종해 보고 싶어했던 지온그이기 때문에 더 관심이 집중된다. 이지 모드는 이 스테이지 역시 쉬운 편이나 노멀 모드 이상이라면 이야기가 달라진다. 하지만 필자가 발견해 낸 전법으로 싸운다면 그렇게 어렵지만은 않을 것이다. 스테이지 시작 후 바로 적들이 있는 반대 방향으로 전속력을 다해 도망치는 것이다. 그러면 지온그가 추적해 오는데 이 방법이라면 지온그와의 1 대 1 전투가 가능하다. 그리고 또 다시 다른 적들도 추격해 오는데 이때 다시 한번 도망을 치자! 이런 패턴을 반복하다 보면 지온그가 이유없이 파괴될 때가 있다. 전작에서는 지온그의 얼굴만 남은 상태에서도 플레이어가 조작하여 파괴해야 됐지만 2.0에서는 CG 무비가 모든 것을 해결해 준다.

지온그가 전작에 비해 파워 업되어 움직임 역시 리얼하다

❶ 겔그그 ❷ 지온그 ❸ 짐

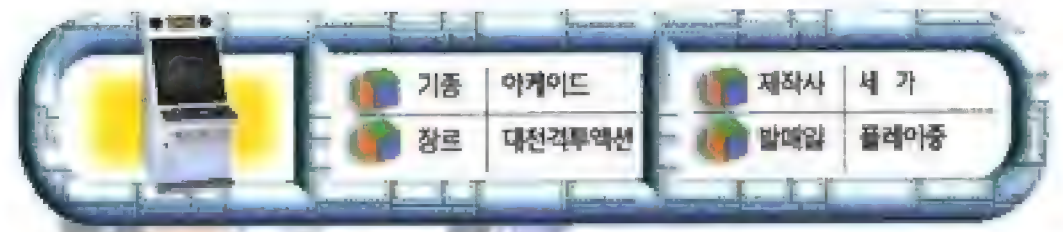
2D
N
W E
S

3D
W E

아 바오아 크 수비대 한가운데서 스타트하자. 지온그 이외는 격파되도 바로 새로운 지원군이 등장한다.

등장기체명	내구력	전진속도
MS-14 겔그그	300	300
MSN-02 지온그	2000	600

아짱아짱 깡총깡총 SD 캐릭터의 향연을 완전 공개한다!!

기종 아케이드 / 제작사 세가
장르 대전격투액션 / 발매일 플레이중

버철 화이터 키즈 VIRTUA FIGHTER KIDS

눈물 맺힌듯 동그란 두눈을 굴리는 제프리부터 성내는 순제까지 「버철 화이터2」와는 다른 이미지의 「버철 화이터 키즈」. 이번 호 챔프의 집중 공략 코너에서 SD 캐릭터의 완벽한 필살기를 챔프 가족에게 공개한다.

키즈만의 오리지널 요소를 소개한다

종래의 『버철 화이터』 플레이어뿐만 아니라 새로운 플레이어층(특히 여자)에게 큰 인기를 끌고 있는 『버철 화이터 키즈』의 매력을 철저하게 분석해 본다.

체크 1- 게임 밸런스가 대폭으로 변했다!

상대를 띄운 후의 연속기도 단발 펀치가 들어가기 쉽게 되어 새로운 연계가 다수 가능하다. 그러나 앉아서 킥 이동은 불가능하다.

체크 2- 스피드 업화에 의한 차이는?

「키즈」는 「VF2」와 비교해 약 2할 정도 게임 스피드가 업되어 있다.

이 때문에 공중 콤보와 공격 타이밍이 상당히 빠르게 된 점에 주의하자.

체크 3- CPU전도 여러가지가 다르다

「키즈」에서 일신된 CPU전는 캐릭터에 의해 스테이지의 순서가 바뀌는 것 외에 알고리즘도 상당히 강화되어 있다.

체크 4- 오리지널 기술도 있을까?

세가 AM2연에 의하면 「기본적으로 각 캐릭터가 갖는 고유기의 종류는 『2』와 완전히 동일하지만 연출면에서 3종류의 기술이 각 캐릭터에 몇가지씩 준비되어 있다」고 한다.

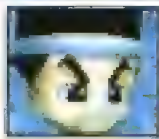
특정 기술(취보전신주)이 적중되면 순제는 자와티를 먹는다. 술을 먹지 않는다고하는 점에서는 이것도 신기술?

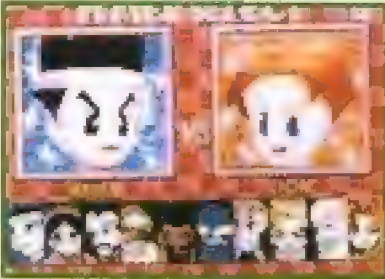
철저 분석 『VF』와 『키즈』의 차이

- 캐릭터 머리가 커졌다.
- 캐릭터의 얼굴 표정이 변한다.
- 목소리가 어린이 목소리처럼 변했다.
- 음악도 약간 유아틱(?)해졌다.
- 달려갈 때 발 끝에서 먼지가 휘날려 흡사 연기처럼 보인다.
- 연속 백 대시가 불가능하다.
- PK 공격으로는 쓰러지지 않는다.
- 게임 속도가 빨라졌다.
- 스테이지가 사용 캐릭터에 따라 다르게 진행된다.
- 특정 기술 사용시 그 기술을 여러 시점에서 보여준다.
- 마지막 공격이 적중되면 맞은 캐릭터는 높이 뜨거나 멀리 날아간다.
- 게임 도중 난입하면 화면의 캐릭터들이 눈을 크게 뜨고 화면 쪽을 쳐다본다.
- 캐릭터 선택시 표정이 변한다.
- 팔, 다리가 짧아져서 연타 등이 어려워졌다.
- 엔딩에서 자신의 이름을 입력할 때 나오는 문자 캐릭터가 하나뿐이다.
- 던지기 기술시 시점이 변한다.
- 앉아 있는 상대에게 상단 공격을 하면 머리를 뒤로 젖히며 피한다.

오프닝

TRY NEXT STAGE

각 캐릭터 소개 및 기술들

아키라

귀엽게 변했어도 전법은 귀엽지 않은 아키라. 여전히 강력한 붕격운신쌍호장. 이문정주는 팔이 짧아서인지 약해보인다. 캐릭터 선택시 미소를 지은 후 자신감있는 표정을 짓는다. 극악한 PK캔슬→앉아서 P의 연속기로 고 고 고!!!

아키라의 캐릭터 선택화면

여러 시점에서 보여주는 기술

철산고
양포
외문정주들
붕격운신쌍호장(추창망월)

마지막 공격이 적중하면 적이 날아간다

특수 기술

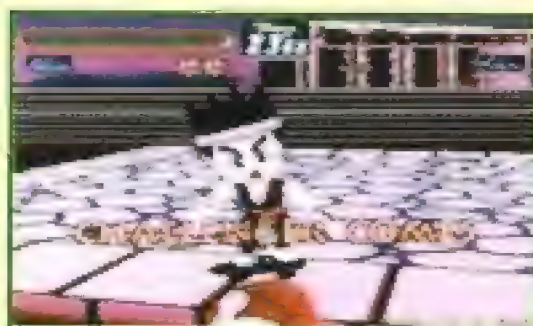
특수 기술
팔문개타 : PP
환추퇴 : PK
연환퇴 : →→+K(K)
상보정주 : →+P
이문정주 : →→+P
약보정주 : →→→+P
맹호경파산 : ↓→+P
백호쌍장타 : ↓↑→+P
철산고 : ←→→+P+K
양포 : ↘↘+P
독보청술 : G+K,G
외문정주(양포, 단의장) : G, ←+P
외문정주(배보리주, 상보충고) : G, ↙+P
번신단타(쌍박수) : G, ↓+P

다운 공격

다운 공격
창하포 : ↘+P

던지기

던지기
도신수퇴 : P+G
타개 : P+K+G
심의파 : ↙→+P
대전붕추 : →←→+P+K
유포전신당 : ←↓+P+G
요자천림 : ←↘+P+K
포주 : ↙+P+G
개호 : →+P+G
번호 : ←+P+G
격보번호 : ↓+P+G
타개, 요자천림 : P+K+G, ←+P+K
추창망월 : P+K+G, ←↘+P+K, +P

아키라의 승리 포즈

아키라의 승리 포즈 컨티뉴하자 화면을 빤히 쳐다보는 아키라

파 이

파이와 순제의 캐릭터 선택화면

『키즈』가 되어 더욱 귀엽게 된 꼬마 파이. 게임 스피드가 빨라졌으므로 더욱 빠른 파이의 모습을 볼 수 있을 것이다.

여러 시점에서 보여주는 기술

연환전신각
라선안장
연선파류

파이의 연환 전신각

특수 기술

특수 기술
연장 : PP
뢰격장 : PPP
연권퇴 : PK
충권선풍아 : P,K+G
쌍권선풍퇴 : PPK
연환전신각 : PPPK
연환배전각 : PPP +K
연환전신소각 : PPP +K
배신충권 : ↙+P
퇴등리선각 : 레버중립+K
선풍아 : K+G
연진선풍각 : ←+K+G
배전퇴 : ↖+K
고단각 : →→+K
선충권 : ↘+P
측충각 : →+K
비연열각 : ↙+K(K)
리권수 : ←←+P
라선안장(연선파류) : ←+P
가각선전 : ↙+P

다운 공격

다운 공격
뢰음장타 : ↘+P

던지기

던지기
전신수도 : P+G
천지두락 : →↓+P
체연하답 : ←↓+P+G
도신음장 : →→+P+K
선충연진 : ←→+P
연풍운상 : →+P+K+G

전신수도

체연하답

파이의 승리 포즈

제프리

사랑스러운(?)표정의 제프리

캐릭터 선택에서 제프리를 선택하면 왠일인지 눈이 반짝반짝 빛나는 눈으로 변한다. 분명히 깊은 뜻이 있을 것같은데 적에게 공격당하고 쓰러진 후 일어날 때의 표정이 압권이다.

여러 시점에서 보여주는 기술

토우킥 해머
캔카 킥
트리플 헤드 배트

캔카 킥

특수 기술

특수 기술
잽. 스트레이트 : PP
너클 킥 : PK
헬 스텝 : ↓+P+K
스매쉬 어퍼 : ↘+P(P)
버티컬 어퍼 : 앉아서 ↘+P
토우 킥 : ↓+K
토우 킥 해머 : ↓+KP
엘보 : →+P
엘보 해머 : →+P ←+P
대쉬 엘보 : → →+P(P)
캔카 킥 : → →+K
힐 어택 : →↓+K
니 어택 : →+K
더블 해머 다운 : ←↘+P
엘보 스탬프 : ← →+P
헤드 어택 : →+P+K
스토믹 크래쉬 : ↙→+P+K
히프 어택 : P+K+G

다운 공격

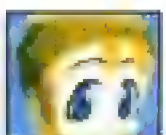
다운 공격
스턴 핑 : ↘+K

던지기

던지기
백 폴립 : P+G
백 브리거 : 뒤에서 P+G
파워 슬램 : →+P
보디 리프트 : ←+P+G
스플레쉬 마운틴 : ↘↘+P+K
토우 킥 스플레쉬 마운틴 : ↓+K ↓↘→+P+K+G
헤드 배트 : ← →+P+K
트리플 헤드배트 : ← →+P+K →+P+K →+P+K
카나디안 백 브리커 : →+P+K+G
아이언 크로 : ↓+P
머신건 리프트 : ↓→+K
파워 봄 : ↘+P+K+G

제프리가 카게를 엘보로 공격하고 있다

허리가 너무 커서 땅에 닿은 제프리

제프리의 어쨍쩡한 승리 포즈

사 라

사라가 미소짓고 있다

파이의 공격을 사라가 피하고 있다

왔다!! 드디어 사라가 최강이 될 수 있는 시대가 왔다. 전혀 쓸모없던 기술인 콤보 라이징 킥 이 강력해졌으며 마지막의 킥이 중단공격으로 변하였다. 캐릭터 선택시 귀여운 표정으로 화면 쪽을 바라본다.

여러 시점에서 보여주는 기술

콤보 섬머 솔트
콤보 라이징 킥

특수 기술

- 잽, 스트레이트 : PP
- 펀치 하이 킥 : PK
- 더블 펀치 스냅 킥 : PPK
- 콤보 라이징 니 : PPPK
- 콤보 라이징 킥 : PP ↑+PK
- 콤보 섬머 솔트 : PPP ←+K
- 펀치 사이드 킥 : P ↓+K
- 스와 스매쉬 : ↙+P
- 라이징 엘보 : →+P
- 더블 조인트 패드 : →+P+K
- 더블 스탭 니 : →+K
- 라이징 니 : ↓→+K
- 스탑 니 : → →+K
- 잭 나이프 킥 : ↓+K
- 잭 나이프 킥 사이드 킥 : ↓+KK
- 일루전 킥 : ↘+KK(K)
- 랙 슬라이서 : ↓+K+G
- 섬머 솔트 킥 : ↖+K
- 라운드 하우스 킥 : ↑+K
- 토네이도 킥 : ↗+K+G
- 더블 킥 : ←+K
- 스피닝 킥 : K+G
- 사이드 훅 킥 : ↙+K+G
- 백 너클 턴 : ← ←+P
- 백 스핀 킥 턴 : ← ←+K
- 더블 백 롤링 스핀 킥 : ↓←+K(K)
- 스넵 백 너클 : ↘+P

다운 공격

- 사커 볼 킥 : ↘+K

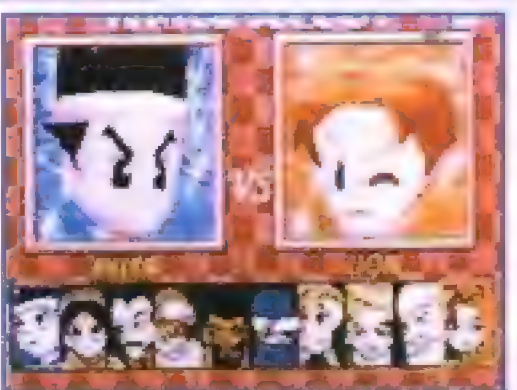
던지기

- 프론트 서플랙스 : P+G
- 백 드롭 : 뒤에서 P+G
- 넥 브리커 드롭 : → →+P

사라vs사라

쓰러진 리온을 재 공격하는 사라

사라가 카게에게 섬머 솔트 킥 공격을 하고 있다

리 온

자신을 선택하자 윙크하는 리온

가장 귀여워진 듯한 리온. 빠른 스피드를 이용한 공격이 주무기인 리온이 더욱 강해진 듯하다.

여러 시점에서 보여주는 기술

등선퇴
질지소퇴
전신료음각

리온의 질지소퇴

리온과 울프가 놀라고 있다

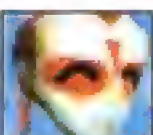
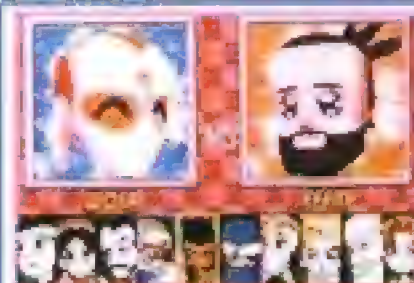
특수 기술

- 통수 : PP
- 연수퇴 : PK
- 반주 : →+P
- 구수정주 : →+K
- 천음장 : ↘+P
- 소구수 : 앉아 ↘+P
- 옹격추 : ↙+P
- 전질보 : → →+P
- 전신료음각 : → →+P+G
- 질지소퇴 : ↘+K+G
- 태산쌍부수 : ←+P
- 쌍이선풍 : →+P+G
- 투보수수 : P+G
- 유보배소수 : ↘+P+G
- 후소퇴 : ↓+K+G
- 괘통퇴 : ↑+K
- 천궁퇴 : ↓↓+K
- 섬전공각 : ↗+K
- 등공격장 : ↗+P
- 등공배격장 : ↖+P
- 종도천장 : ↑+P
- 전소퇴 : ↓+K(K)
- 전소퇴, 등선퇴 : ↓+K K+G
- 후축퇴 : ← ←+K
- 천장배전 : ← ←+P
- 히선퇴배전 : ← ←+K+G
- 사보사수추 : G ↘+P
- 사전보 : ↘+G
- 사후보 : ↙+G

던지기

- 파도수추퇴 : P+G
- 연구수배습 : 뒤에서 P+G
- 칠성천분주 : ←+P+K
- 채수포고 : → →+P+G
- 첨산쌍구수 : →↘↓↙←+P+G

리온의 승리 포즈

울 프

울프의 캐릭터 선택화면

약간 우둔해 보이는 울프 어린이. 그러나 여전히 자이언트 스윙은 강력하며 던지기 펀치, 드래곤 스크류 펀치도 건재하다.

여러 시점에서 보여주는 기술

넥 커트 킥
엑스 라리어트
숄더 어택

컨티뉴하자 1P 울프와 CPU 울프가 놀라서 쳐다보고 있다

특수 기술

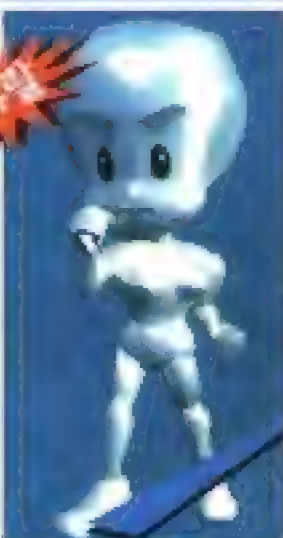
- 잽, 스트레이트 : PP
- 엘보 스매시 : PP →+P
- 해머 킥 : PK
- 니 블레스트 : →+K
- 소닉 어퍼 : ↘+P
- 버티컬 어퍼 : 앉아서 ↘+P
- 액스 래리어트 : → →+P
- 숄더 태클 : ← →+P
- 레벨 백 찹 : ←+P
- 넥 커트 킥 : K+G
- 프론트 롤 킥 : ← →+K+G
- 롤링 서머트 : →+K+G
- 플라잉 닐 킥 : → →+K+G
- 드롭 킥 : ↗+K
- 보디 블로우 : →+P
- 엘보 패드 : ←+P+K
- 로우 드롭 킥 : →↓+K
- 리버스 슬레지 해머 : ↓←+P
- 드래곤 스크류 : ↙+P

던지기

- 엘보 드롭 : ↘+P
- 섬머 솔트 드롭 : ↖+K

던지기

- 브레인 버스터 : P+G
- 저먼 스플렉스 : 뒤에서 P+G
- 보디 슬램 : →+P
- 자이언트 스윙 : ←↙↓↘→+P
- 슈타이너 파일드라이버 : ↘↘+P+K
- 프랑켄 슈타이너 : ↗+K+G
- 더블 암 스플렉스 : ↙+P+K+G
- 타이거 드라이버 : ↘+P+K+G
- 사이드 스플렉스 : ↓+P+G
- 드래곤 스플렉스 : P+K+G

듀랄

듀랄의 승리포즈

사라의 공격을 되받아 치는 듀랄

라 우

고집쟁이 아저씨처럼 생긴 라우. 연선축의 속도가 빨라졌지만 적을 공중에 띄우기가 상당히 어려워졌으므로… 약화된 것인가? 캐릭터 선택시 음흉한 웃음을 짓는다.

라우의 캐릭터 선택 화면

여러 시점에서 보여주는 기술

연환전신각
연환전신소각
연환배전각

특수 기술

연장 : PP	뢰격장 : PPP
연권퇴 : PK	
연권선풍아 : P, K+G	
연권연선축 : P, +K+G	
쌍권선풍퇴 : PPK	
연환전신각 : PPPK	
연환배전각 : PPP +K	
연환전신소각 : PPP +K	
번신추격 : ↙+P	
사장장 : ↘+P	사하장 : ↘+P
연장선풍아 : ↘+P, K+G	
연장연선축 : ↘+P, ↓+K+G	
퇴등리선각 : ↓레버중립+K	
선풍아 : K+G	
연선축 : ↓+K+G	
순보충장 : ↘↘+P	
등공호천각 : ↗+K	
공호각 : ↗+K+G	
호각배천 : ↖+K	
주격 : →+P	측중각 : →+K
지소퇴 : ↓→+K	

라우의 연환배전각이 아키라에게 적중!

다운 공격

답격습 : ↘+K

던지기

견차두락 : P+G
유차선전 : ←+P
전신파인장 : ←→+P
유수하담 : ←↓+P+G

변함없는 라우의 승리 포즈

잭 키

귀엽게 미소짓는 소년 잭키. 섬머 솔트 킥을 하면 머리가 너무 커서 불안해 보인다. 꿈의 앉아서 P 콤보 엘보 스핀 킥이 실현된다!!

여러 시점에서 보여주는 기술

스피닝 킥, 로우 스피닝 킥
뒤돌아 본 상태에서 킥
라이트닝 킥 5연타

특수 기술

잽, 스트레이트 : PP	
펀치 사이드 킥 : 가까이에서 PK	
펀치 스핀 킥 : PK	
펀치 로우 스핀 킥 : P ↓+K	
펀치 하이 킥 : →PK	
더블 펀치 스냅 킥 : PPK	
콤보 엘보 스핀 킥 : PP →+PK	
라이징 엘보 : →+P	
엘보 스핀 킥 : →+PK	
니 킥 : →+K	스매쉬 훅 : →+P
스피닝 백 너클 : ←+P	
더블 스핀 너클 : ←+PP	
스피닝 슬라이드 백 너클 : ←+P ↙+P	
스피닝 아암 킥 : ←+PK	
스피닝 로우 스핀 킥 : ←+P ↓+K	
슬랜트 백 너클 : ↙+P	
슬랜트 로우 스핀 킥 : ↙+P ↓+K	
비트 너클 : P+K	
더블 스피닝 킥 : KK	
토우 킥 : ↓+K	
사이드 훅 킥 : ←+K	
대시 해머 킥 : → →+K	
스피닝 킥 : K+G	

스피닝 킥 로우 스피닝 킥 : K+G ↓+K+G
미들 스핀 킥 : ← →+K+G
라이트닝 킥 : ↓+P+K KKKK
섬머 솔트 킥 : ↖+K
렉 슬라이서 : ↓+K+G
사이드 훅 턴 : ← ←+P
스피닝 킥 턴 : ← ←+K

다운 공격

사커 볼 킥 : ↘+K

던지기

노잔 라이트 봄 : P+G
페이스 브레서 : 뒤에서 P+G
넥 브리커 드롭 : → →+P
니 스트라이크 : ←+P+K답격습 : ↘+K

쓰러진 울프에게 달려가는 잭키

카 게

고뇌하는 표정(?)의 카게. 가면이 벗겨졌을 때 얼굴의 상처가 돋보인다.

카게의 캐릭터 선택화면

앉아서 P →PPK →유영각의 안정 콤보와 고연락으로 거기에 최고의 PK 캔슬 →앉아서 P로 천하를 재패한다.

여러 시점에서 보여주는 기술

뇌룡비상각
회전지뢰각 후리기
팔뚝 넘기기

뇌룡비상각

특수 기술

열장 : PP	하가사네 : PK
열장각 : PPK	
산탄리축 : PPPK	
산탄풍신각 : PPP ←+K	
측탄 : ↙+P	주타 : →+P
선축 : ↓+K+G	
부신술축 : ↓→+K	
선풍축 : ↖+K수차축 : ↖+K+G	
류영각 : → →+K	
뇌룡비상각 : → →+P+K+G	
염아룡 : → →+K+G	
회전지뢰각 : ←↙↓↘→	
회전지뢰각후리기: 회전지뢰각 후 K	
환염 : ←+K+G	
지바사리 : ←↙↓+K	

리설인 : ← →+P+K
풍설인 : ↓+P+K
낙설인 : ↓→+P+K
리선차기 : ← ←+K
낙인넘기 : ← ←+P
용비섬 : ← ←+K+G
양인넘기 : ← ←+P+G
팔뚝넘기기 : ↓+P

다운 공격

종 떨구기 : ↘+K

던지기

태도 : P+G	염리하 : 뒤에서 P+G
고연락 : ←+P	염무 : ← →+P
도무 : P+K+G	

순 제

취권의 달인인 할아버지 캐릭터가 순제가 웬일인지 『키즈』인데도 흉악한 표정을 짓는다. 무슨 나쁜 일이라도 있는 걸까? 전도립시 머리가 땅에 닿아있는 듯 하다.

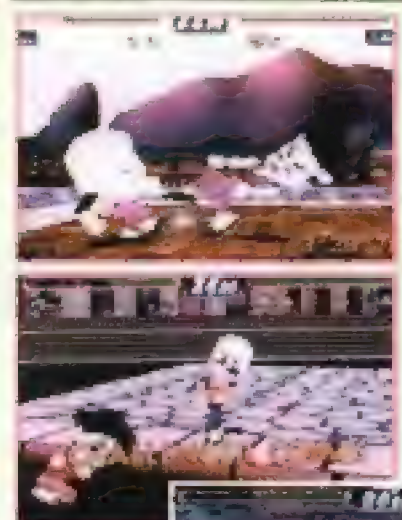
여러 시점에서 보여주는 기술

번신연참각
뒤돌아본 상태에서 킥
도신연각

특수 기술

도격 연격 : PP	격전선퇴 : PK
전신쌍충장 : P+K	어퍼 컷 : ↘+P
월아차격 : ↓→+P	운재악수 : →+P
배선주 : ↙+P	
전갈차기 : ↓+K+G	
횡소격 : ←+P	
주무쌍전각 : → →+K	
도지반충조 : ↑+P	
용미각 : ↑+K	질자 : ↗+K
비천봉격 : ↗+P	단비조격 : K+G
선풍소퇴 : ↓+K+G	
연환전선소퇴 : ↓+P+K(K)(K)	
번신연참각 : ←+K+G	
전도립 : →↘↓↙←	
도신연각 : 전도립 후 K	
앙신답퇴 : ←+K	후측하퇴 : ↙+K
후측연퇴 : ↙+KK	
배도연선각 : ↙↙+K	
최반철 : ↓↓+K항측후피 : ↙+G	
항측전피 : ↘+G	후신피 : ←+G

던지기

취보전신주 : P+G
도습리주 : P+K+G

순제의 공격 포즈

컨티뉴하자 순제가 쑥스러운 듯 쳐다보고 있다

순제의 승리 포즈

키즈 오리지널 스테이지 등장! 파이의 방인가?

키즈만의 오리지널 스테이지이다. 파이VS파이로 하면 OK! 많은 인형이 있는 귀여운 방같은 장소같은데 파이의 개인 룸일까?

뒤에 있는 인형은 『VF』와 관계는 없는 것같은 느낌이지만

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 5월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
SFC	5/14	화이어 엠블렘	닌텐도	7,500엔
SFC	5/24	고킨조 모험대	파이오니아LDC	7,980엔
SFC	5/24	트레저 헌터G	스퀘어	7,900엔
SFC	5/31	다크 하프	에닉스	8,000엔
PS	5/10	X-COM 미지의 침략자	스펙트럼홀로바이트 저팬	5,800엔
PS	5/17	데프콘5	멀티 소프트	4,800엔
PS	5/24	선더 호크II	빅터 엔터테인먼트	6,800엔
PS	5/예정	페다 리메이크 엠블렘 오브 저스티스	야노만	미 정
PS	★ 5/예정	더 킹 오브 파이터즈 '95	SNK	5,800엔
PS	5/예정	화이터즈 스워즈	SNK	미 정
PS	5/하순	크리처 쇼크	데이타 이스트	5,800엔
PS	5/예정	드래곤볼Z 위대한 영웅전설	반다이	5,800엔
PS	5/예정	북두의 권	반프레스토	미 정
PS	5/예정	리턴 투 조크	반다이 비주얼	6,800엔
SS	5/17	라이프 스케이프	미디어 퀘스트	6,800엔
SS	5/17	데프콘5	멀티소프트	5,800엔
SS	5/17	사이버 돌	아이맥스	6,800엔
SS	5/24	스워드 앤 소서리	마이크로 캐빈	6,800엔
SS	5/31	소닉 윙스 스페셜	미디어 퀘스트	7,800엔
SS	5/31	아랑전설3	SNK	6,800엔
SS	5/예정	드래곤 볼Z	반다이	5,800엔
SS	5/예정	메탈 블랙	빙	5,800엔
SS	5/예정	탄생S	NEC 인터채널	6,800엔
3DO	國 5/5	배틀 블루스	신즈데코	39,000원
3DO	國 5/5	아마게돈	LG소프트웨어	39,000원
3DO	國 5/5	극초호권	빅콤	39,000원
3DO	國 5/5	파이어 월	LG소프트웨어	미 정
3DO	同 5/17	데프콘5	멀티소프트	5,800엔
3DO	5/예정	라이즈 오브 더 로보트	멀티 소프트	8,800엔
NEO GEO	5/예정	신황권	자울스	미 정
NEOGEO CD	5/예정	FUTSAL	자울스	미 정

'96년 6월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
SFC	6/1	J리그 '96 드림 스타디움	허드슨	7,980엔
SFC	6/21	아라비안 나이트	타카라	미 정
SFC	6/하순	SD 건담 제네레이션	반다이	미 정
SFC	6/하순	SD 울트라 배틀 울트라 전설	반다이	미 정
SFC	6/예정	목장 이야기	팩 인 비디오	미 정
SFC	6/예정	트래버스	반프레스토	미 정
PS	6/28	오버 블러드	리버힐 소프트	5,800엔
PS	6/예정	리틀 빅 어드벤쳐	EA 빅터	5,800엔
PS	6/예정	3D 레밍스	SCE	5,800엔
PS	6/예정	토탈 NBA '96	SCE	미 정
PS	6/예정	각명관	테크모	미 정
PS	6/예정	아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
PS	6/예정	사이버 스피드	가가 커뮤니케이션	5,800엔
PS	6/예정	킹스필드III	프롬 소프트웨어	6,300엔
PS	6/예정	3D 건담 갤럭시언	반다이	4,800엔
PS	6/예정	포포로크로이스 이야기	SCE	미 정
PS	6/예정	하이퍼 올림픽 인 애틀랜타	코나미	5,800엔
SS	6/하순	동급생if	NEC인터채널	7,800엔
SS	6/하순	루나 실버스타 스토리	카도가와 서점	6,800엔
SS	6/예정	나이트 스트라이커S	빙	5,800엔
SS	6/예정	잘풍 마법대작전	가가 커뮤니케이션	5,800엔
N64	★ 6/23	슈퍼 마리오64	닌텐도	9,800엔
N64	6/23	최강 하부장기	세타	9,800엔
N64	★ 6/23	파이로트 윙스64	닌텐도	9,800엔
NEO GEO	6/예정	초철 브리킹거	자울스	미 정
NEOGEO CD	6/예정	신황권	자울스	미 정
NEOGEO CD	6/예정	리얼바우트 아랑전설	SNK	미 정

'96년 7월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
SFC	7/26	심시티Jr	이마지니어	미 정
SFC	7/예정	타워 드림	아스키	9,980엔
SFC	★ 7/예정	스타 오션	에닉스	미 정
PS	7/하순	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
PS	7/예정	크론즈 게이트	SME	6,800엔
PS	7/예정	공포신문	유타카	5,800엔
PS	7/예정	터널	가가 커뮤니케이션	5,800엔
PS	7/예정	소닉 윙스 스페셜	미디어 퀘스트	6,800엔
PS	7/예정	학교에서 생긴 괴담S	반프레스토	미 정
SS	7/5	랑그릿사3	메사이아	5,800엔
SS	7/5	GAME WARE 2호	제네럴 엔터테인먼트	1,980엔
SS	7/12	두근두근 메모리얼	포에버 위드 유 코나미	5,800엔
SS	7/예정	매직 존슨과 카림 자바의 슬램잼 '96	BMG빅터	미 정
SS	7/예정	빅헌트 베이스볼	어클레임 저팬	5,800엔
SS	7/예정	레이슬 매니아·G·아케이드 게임	어클레임 저팬	5,800엔
SS	7/예정	액추어 사커	나그자트	5,800엔
NEOGEO CD	7/예정	초철 브리킹거	자울스	미 정

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
SFC		레나스2 -봉인의 사도	아스믹	11,400엔
		피노키오	캡콤	미 정
		동급생2	반프레스토	미 정
		드래곤 나이트4	반프레스토	미 정
		몬스타니아	팩 인 비디오	미 정
		마스크	동보	9,800엔
		에너지 브레이커	타이토	미 정
		포카 혼타스	캡콤	미 정
		공상과학세계 걸리버 보이	반다이	미 정
		G.O.D	이미지니어	미 정
		세라자드 전설	컬처 브레인	미 정
		아루남의 송곳니	라이트 스탭	11,800엔
		스톤 프로텍터스	켐코	9,800엔
		스트리트 화이터ZERO	캡콤	미 정
PS		메가튜도2096	반프레스토	미 정
		와일드 암즈	SCE	미 정
		페르소나	아트라스	미 정
		크라임 크래커즈	SCE	미 정
	★	아크 더 래드2	SCE	미 정
		벨트로거9	젠키	미 정
		벌다셀바 전기	SCE	미 정
		X맨	캡콤	5,800엔
		록맨8	캡콤	미 정
		제로 디바이드2	줌	미 정
		성춘의 조카	타카라	미 정
		PS용 테니스	남코	미 정
		소울에지	남코	미 정
		심시티 2000	아트딩크	미 정
		프린세스메이커	SCE	미 정
		NBA잼 토너먼트 에디션	어클레임 저팬	미 정
		반달 하트	코나미	5,800엔
SS		그란드레드	반다이	미 정
		졸업S	NEC인터채널	6,800엔
		사크라 대전	세가	미 정
		코브라 더 사이코 건	타카라	5,800엔
		에어즈 어드벤처	게임 스튜디오	미 정
		다크 세이버	클라이맥스	미 정
		라이즈 오브 더 로보트2	어클레임 저팬	5,800엔
		알버트 오딧세이 외전	선소프트	6,500엔
		삼국지 리턴즈	코에이	6,800엔
		에일리언 트리로지	어클레임 저팬	5,800엔
		FIST	이미지니어	미 정
		테크모 슈퍼 볼	테크모	미 정
		티즈	제네럴 엔터테인먼트	미 정
		스트라이커스 1945	사이코	미 정
		마크로스	반다이 비주얼	미 정
		스쿨 팜 -공아외전	데이터 이스트	미 정
		폴리스 너츠	코나미	미 정
		크리티컴	빅 동해	5,800엔
		로드 랫슈	EA 빅터	5,800엔
		천지를 먹다2-적벽대전	캡콤	5,800엔
		오버 드라이빙DX	EA 빅터	5,800엔
		노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
		슬램 드래곤	자레코	5,800엔
		아쿠아 월드	미즈키	미 정
		가디안 포스	석세스	미 정
		환타지어스	세가	미 정
		천외마경 외전 제4의 묵시록	허드슨	미 정
		아레나	소프트 뱅크	미 정
		중장기병 레이노스2	메사이아	미 정
		더비 스타리온 새턴	아스키	미 정
		마스터 오브 몬스터즈	시스템 소프트	미 정

기종	발매일	게임명	회사명	가격
SS		3D 베이스 볼	BMG	미 정
		전뇌전기 버철 온	세가	미 정
		은하영웅전설	덕간서점	미 정
	★	스트리트 화이터 제로2	캡콤	미 정
	★	버철 화이터 키즈	세가	미 정
		화이터즈 스워즈	SNK	미 정
		퍼즐 버블2X	타이토	미 정
		록맨8	캡콤	미 정
GB		떠돌이 시렌GB	춘소프트	미 정
PC엔진		마도 이야기	NEC애비뉴	7,800엔
		GO! GO! 버디 찬스	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
		몬스터 메이커	NEC애비뉴	미 정
		J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
NEO GEO		골! 골! 골!	비스코	미 정
		네오 Mr.DO	비스코	미 정
		오버 톱	ADK	미 정
		용호의 권3	SNK	미 정
		닌자 마스터즈	ADK	미 정
NEO GEO CD		네오 Mr.DO	비스코	미 정
		오버 톱	ADK	미 정
		진설 사무라이 스피리츠	SNK	미 정
		골! 골! 골!	비스코	미 정
		네오지오 CD 오리지널RPG	ADK	미 정
		용호의 권3	SNK	미 정
		닌자 마스터즈	ADK	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이 ■SS : 새턴
■NEOGEO : 네오지오 ■PS : 플레이스테이션 ■N64 : 닌텐도64

게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 갯수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

★게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적 전화:02-714-7942

서울지역		일산 대일총판	0344-977-4428	울산 중앙	0522-73-7220
강남 영동사	554-3784	여수 남강서적	02-974-0485	진주 생터	0591-55-3991
강동 도서	471-2044	안산 문일서적	0345-82-2572	충무 동아일보	0557-43-5785
구로 대명사	802-7199	안양 성심사	0343-85-2984	충북 지역	
도봉 생터사	983-3900	의정부 회룡도서	0351-876-6304	제천 경북	0443-2-3816
동대문 자산	245-3686	평택 경기문고	0333-53-0524	청주 생터서적	0431-55-0264
용산 마포 진명사	712-5824	부산 지역		충주 문화사	0441-847-2819
서초 금비	522-4765	김해 부부사	051-895-4841	충남 지역	
송파 강화사	416-5101	부산(남구)조선	051-756-2727	논산 백제도서	0461-32-3156
중구 수송사	272-0803	부산(북구)화목	051-865-0150	대전 청림사	042-632-6799
성동 성지사	457-2891	부산(서구)진흥	051-466-9386	천안 화성서적	0417-551-3073
신진컴퓨터서적	714-7942	부산 현대사	051-467-8011	강원 지역	
영등포 지성사	847-8702	경북 지역		강릉 영동서적	0371-645-3361
동작 영우사	816-1788	경주 동화서적	0561-772-4108	삼척 영동사	0397-72-4959
은평 서대문 해진사	357-6045	구미 청운서점	0546-461-7824	속초 동아	0392-32-1555
종로 한일	737-3491	김천 꽃동산	0547-434-5897	원주 남부서적	0371-42-8424
강서 영인도서	697-7995	대구(동구)영남도서	053-423-9193	춘천 경북서점	0361-241-2015
관악구 관악사	823-5121	대구(서구)해운도서	053-421-8968	전남 지역	
경기 지역		상주 제일	0582-535-2377	광주(서구)호남	062-227-3436
인천 영동사	032-884-0801	안동 종로	0571-53-7575	순천 일광서점	0661-52-4414
인천 중앙도서	032-527-9350	영주 대한	0572-32-6597	여수 대광서적	0662-62-2111
부천 하나	032-663-6467	점촌 동명	0581-555-4672	전북 · 제주 지역	
성남 한성도서	0342-706-0234	포항 예지서점	0562-73-4870	이리 대동서적	0653-52-3334
수원 대교서적	0331-253-6351	경남 지역		전주 새림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	마산 태평사	0551-44-7428	제주 광장서점	064-33-7030

따끈따끈한 얼라이브 뉴스

드디어 나왔다! 캡틴 퀘져, 블레이드 포스

3만원대 게임타이틀
캡틴 퀘져, 블레이드 포스가 드디어 출시되었습니다.

CAPTAIN QUAZAR

기존의 모든 게임은 캡틴 퀘져 앞에 무릎을 꿇어야 한다.
왜? 너무 너무 재미있으니깐!
액션 게임 캡틴 퀘져

제작사: 3DO 스튜디오/국내발매일 96년 4월말
시각적으론 요란하지만 실상 게임은 실망스러운 플레이 스테이션이나 새턴 등의 게임과는 달리 3DO 스튜디오의 캡틴 퀘져는 탁월한 내용을 가진 완전한 액션 게임이다. 미래의 슈퍼 경찰관 퀘져가 세명의 대도를 잡는 형식으로 펼쳐지는 캡틴 퀘져. 3명의 도둑은 모두 각자 자신의 행성을 가지고 있다. 퀘져와 대도의 숨막히는 추격전은 이 행성에서 펼쳐지게 된다. 위로는 총을 아래로는 미사일을 발사할 수 있는 유탄발사기는 360도 회전 발사와 한번에 3방향으로 공격을 가할 수 있다. 이밖에도 수류탄과 강력 미사일, 스피드 부츠, 레이저, 투명인간, 힘을 재충전하는 갑옷까지 퀘져의 능력은 끝이 없다. 화려함과 박진감, 멋진 유머까지 진정한 게임광이라면 마술적인 요소를 가진 이게임을 절대 놓쳐서는 안된다. 캡틴 퀘져를 한번 경험한 사람은 할 말을 잊는다. 단 한마디만 빼고.... "후편은 언제 나오죠?"

BLADE FORCE

이전의 슈팅 게임은 완전히 장난.
3D 입체 슈팅게임 블레이드 포스
미래도시 메가 그리드의 하늘을 지켜라!

제작사: 3DO스튜디오/국내발매일 96년 4월초
블레이드 포스는 기존의 2D 슈팅게임의 차원을 넘어선 완벽한 3D 슈팅게임이다. 배경은 모든 것이 사실적으로 표현된 메가 그리드란 미래도시이다. 시각적 요소뿐 아니라 게임의 진행 역시 입체적인데 미로형식의 구성으로 게임이 진행될수록 스릴이 더욱 넘친다. 게임이 시작되는 순간부터 여러분은 헬리팩을 입고 전투를 임해야 하는데 헬리팩의 조종기술은 가히 환상적이다. 상하좌우의 입체적인 컨트롤은 물론이고 엄청난 스피드가 여러분을 게임속의 실제인물로 바꾸어 버린다. 프란츠 그루버트 박사의 편지를 받으셨습니까? 자, 헬리팩을 입고 전투여행을 떠납시다! 전사 여러분!

3DO 게임의 궁금증을 풀어 드리는 3DO 상담실 - 닥터 얼라이브

3DO에 관한 전반적인 사항에 대해 궁금한 점이나 하고 싶은 말 또는 좋은 의견이 있으시면 언제든지 연락해 주세요. 이코너는 여러분의 궁금증을 시원하게 풀어드리고 좋은 의견과 비평을 최대한 받아들이는 곳이니까요.

Q

다른 게임기의 CD가 아니면 다른 CD는 다 돌아 갑니까?
예를 들어 타사에서 나온 비디오 CD라든지, 노래방이라든지 뮤직 비디오 CD라든지...
그러니까 LG에서 나온 CD가 아니어도 그런 것들이 돌아 갑니까?
위 대답에 따라 알켜주세요!

A

안녕하세요 닥터 얼라이브입니다. 옛썰 그렇습니다.
비디오 카트리지를 장착하였을 경우 타 게임기CD는 돌아가지 않습니다. 하지만 비디오 CD는 다돌아 갑니다. 그래도 우리 LG 제품을 써주시는 편이 좋지 않을까요.. 흠 그럼 이만 줄이겠습니다. 평안하십시오!

●3DO상담실 : Tel (02)3459-5921~7

인기타이틀의 비법소개

비법1 - 캡틴퀘저

벽이 답답한 퀘저라면 이런 비법을 사용해 보세요

만약 게임중에 벽이 많아 답답함을 느끼셨다면 이 비법을 써 보세요 둠 시리즈에서 벽을 뚫고 지나가는 비법은 충분히 경험하셨을꺼에요? 그와 비슷한 방법이면서도 색다른 스타일의 비법을 캡틴 퀘저에서 즐기실 수 있어요. 그 방법은 우선 플레이 도중 포즈를 걸고 R.L.B.B.R.L.U의 순서대로 버튼을 누르는 것입니다. 만약 커맨드 입력에 성공하게 되면 큐. 적 주위의 일정거리에 있는 모든 벽들을 모두 사라지게 됩니다.

비법2- 니드포 스피드

출발부터 광속 스피드를 즐기는 법

레이싱의 묘미는 역시 스피드. 그러나 어떤 레이싱게임도 처음 출발할 때는 속도가 붙지 않습니다. 하지만 니드 포 스피드에서는 간단한 조작만 해주면 출발부터 엄청난 스피드를 즐기실 수 있습니다.
방법은 의외로 간단해 게임시작전에 기어를 R로 놓고 출발선 뒤로 물러나 출발하면 되는 것입니다.
결국 출발선을 지나면 이미 최고속으로 달리게 되는 것이죠.

하이텔 GO LG3DO를 누르시면 PC통신에서도 3DO정보를 받아 보실 수 있어요

PC통신을 이용하면서도 의외로 하이텔에 얼라이브 공식 코너가 마련되어 있는 것을 모르시는 분이 많습니다. 하이텔에 접속하신 후 GO LG3DO를 입력하시면 연결이 가능하며 국내 소프트정보와 해외 소프트정보 등을 빠르게 알아보실 수 있고 3DO 관련 뉴스, 도전 3DO 퀴즈, 자료실, 3DO 질문코너등 다양한 정보가 수록되어 있습니다. 물론 대화실도 마련되어 있어 운이 좋다면 뜻맞는 친구를 만나실수도...